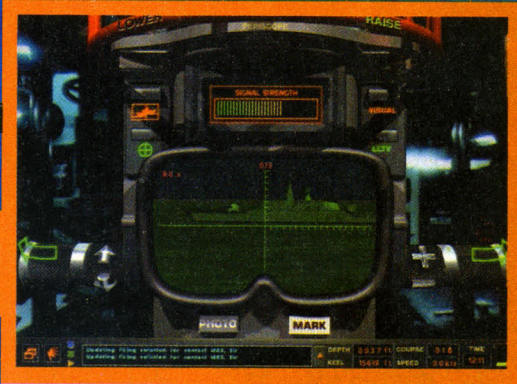
Mostri... di bravura!

Strano, gli amici del Fantasteam sono scomparsi...

Ci credo, sei riuscito a spaventarli tutti!

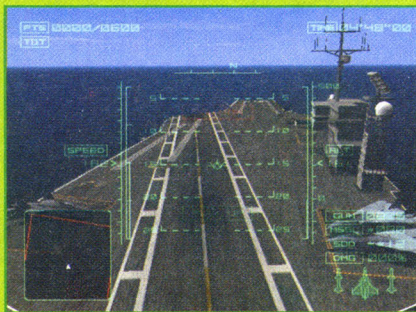
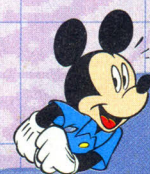
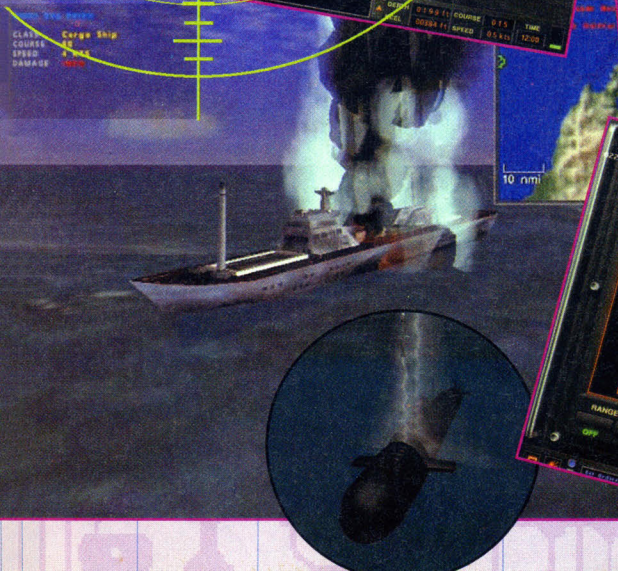
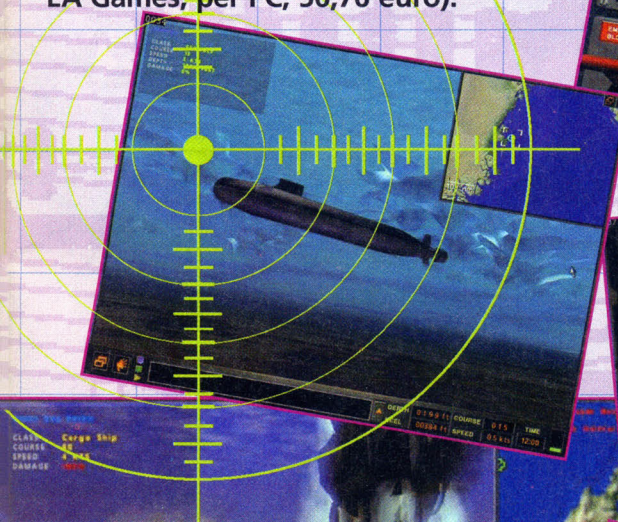
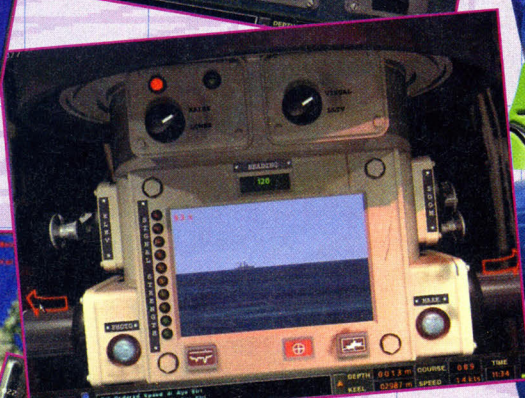
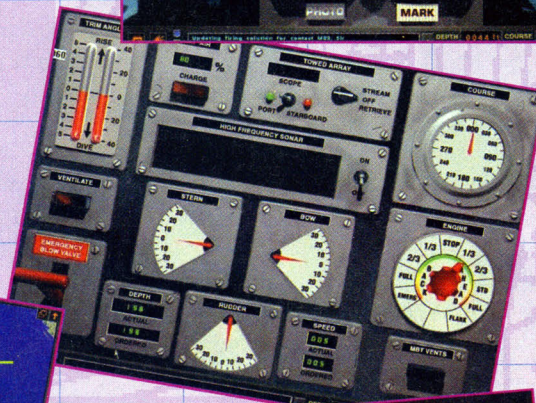
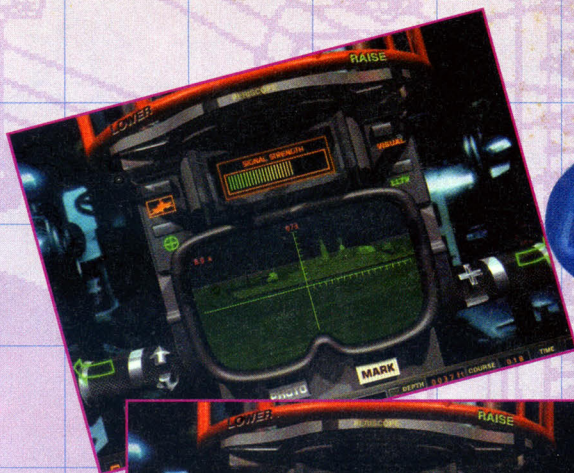
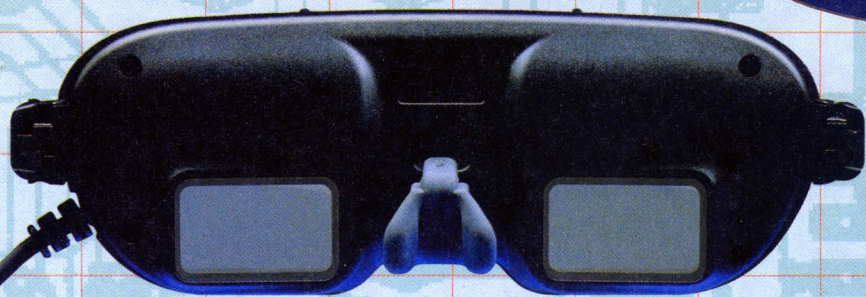
Novità e anteprime

Missioni POSSIBILI

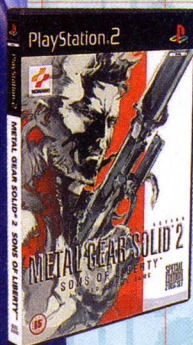
Dal ritorno di **Metal Gear Solid** al quarto episodio di **Ace Combat**. Decine di **missioni segrete attendono** tutti gli appassionati di **action game** per **PS2** e **PC**!

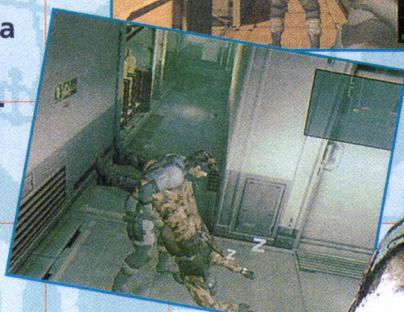
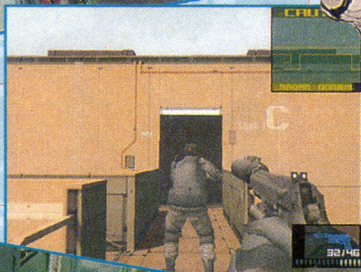
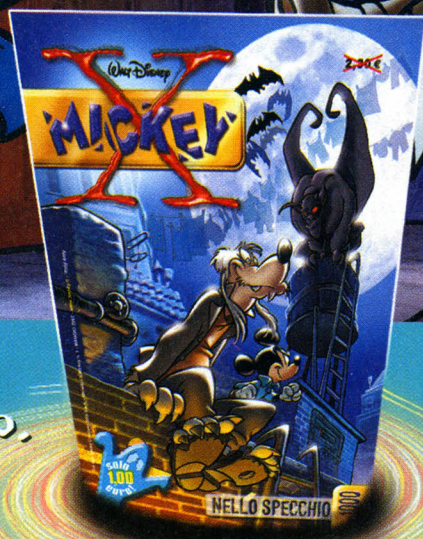
ACE COMBAT D.T.

Ben 24 missioni da portare a termine, 20 aerei da combattimento a disposizione (dall'F4 Phantom all'odierno F-117 Stealth), 2700 comunicazioni radio tra piloti e base, replay di ogni missione con sei diverse angolazioni di ripresa. Ma non finisce qui, perchè Ace Combat Distant Thunder per PS2 (quarto episodio dell'omonima serie), permette di ingaggiare anche quattro diverse sfide tra due giocatori e spostare la visuale, a destra o sinistra, per seguire le manovre degli avversari in tempo reale. Tutte le operazioni di volo, raggio d'azione radar, accelerazioni, decelerazioni, loop, mitragliere e missili si gestiscono con una semplice tocco dei tasti del joypad. (Ace Combat Distant Thunder, per PS2, Sony, 61,46 euro).

SUB COMMAND

PC CD-ROM
SUB COMMAND
AKULA SEAWOLF 688(I)

Tre sottomarini da pilotare (Seawolf, 688 e Akula) completi di sistemi di navigazione, sonar, radar e dispositivi movimento bersagli. Sub Command permette di cimentarsi in due diverse campagne sottomarine e sfidare gli avversari recuperando sommergibili colpiti, attivando missili Tomahawk su bersagli terrestri ed emergendo persino tra le calotte polari per comunicare con la base. Il motore grafico 3D movimenta oltre 250 elementi presenti nel gioco, dai pescherecci russi ai caccia Mirage francesi, capaci di rendere molto realistica l'atmosfera di un conflitto sottomarino. (Sub Command, EA Games, per PC, 56,76 euro).

EYE-TREK PER PLAYSTATION 2

Display a cristalli liquidi, cavo di collegamento alla console con alimentazione integrata e cuffie stereo. I nuovi occhiali multimediali Eye-Trek FMD-20P Olympus, ottimizzati per PlayStation 2, rappresentano un nuovo modo per giocare o vedere film su DVD ricreando le stesse sensazione dello schermo cinematografico. Luminosità, colore, nitidezza e contrasto possono essere regolati rapidamente grazie all'unità di controllo integrata al cavo. Inoltre, grazie alle dimensioni contenute, gli Eye-Trek occupano pochissimo spazio e sono facilmente trasportabili. (Eye-Trek FMD-20P Olympus, per PS2, 475 euro - 920 000 lire).

METAL GEAR SOLID 2

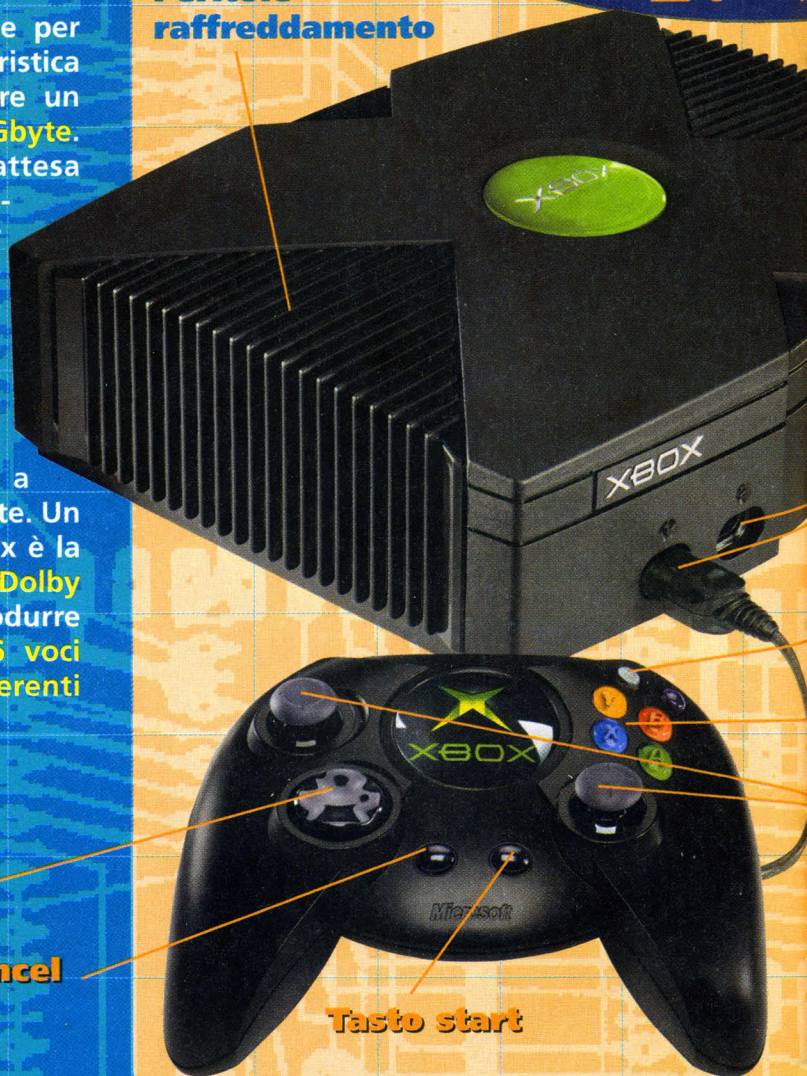
La Big Shell, l'enorme struttura attraccata al largo di New York per bonificare il mare, è stata occupata da un gruppo di malintenzionati denominati Sons of Liberty. Anche il Presidente degli Stati Uniti è stato preso in ostaggio. Il governo ha chiesto il supporto della Fox Hound: l'agente Raiden dovrà infiltrarsi sulla Big Shell e portare a termine la sua vera prima missione. Dopo tre anni di lavoro è arrivato Metal Gear Solid 2, la versione italiana del gioco include anche un DVD video. (Metal Gear Solid 2, Sons of liberty, per PS2, Halifax, 66,62 euro).

X come

di Marco Giannatiempo

Xbox, la nuova console per videogiochi Microsoft, esordisce anche sul mercato europeo. Le sue armi vincenti? Soluzioni tecniche raffinate e prestazioni senza precedenti. Basata sul processore Intel Pentium III a 733 MHz, Xbox incorpora una scheda video con processore Nvidia, lettore DVD, disco rigido da 8 Gbyte, quattro porte controller, connettore multisegnale audio-video e porta Ethernet per giocare on line...

Xbox

Alla fine è arrivata. Parliamo di Xbox, la console Microsoft attesa da tutti gli appassionati di videogiochi. Forse l'unica valida alternativa alla mitica PlayStation 2. Vista da vicino, Xbox è davvero enorme: dimensioni simili a quelle di un videoregistratore caratterizzate dal grande logo a "X" ricavato in rilievo al centro della macchina. Imponente anche il joypad, collegato con un cavo di tre metri. Nonostante le dimensioni generose, il dispositivo consente un'impugnatura agevole e un comodo uso dei tasti di controllo. All'interno dello chassis, Xbox integra circuitazioni di elevato livello qualitativo. Il potentissimo processore Pentium III a 733 Mhz ha una potenza quasi tre volte superiore a quella delle altre console in commercio. Anche il processore grafico Nvidia non è da meno: ben 250 Mhz, caratteristica che garantisce immagini ed effetti speciali mai

visti prima su una console per videogames. Altra caratteristica di Xbox è quella di offrire un capiente hard disk da 8Gbyte. Vale a dire tempi di attesa dimezzati per caricare i giochi e spazio disponibile per salvare colonne sonore e altre tipologie di dati. Inoltre, disponendo di una connessione superveloce sarà possibile collegarsi a Internet tramite la porta Ethernet e giocare online a velocità decisamente elevate. Un altro grande bonus di Xbox è la sezione audio Surround Dolby Digital in grado di riprodurre simultaneamente ben 256 voci stereo grazie ai 64 differenti canali di cui dispone.

Caratteristiche tecniche

- Processore Intel da 733 MHz
- Hard disk interno da 8GB
- Graphics Processing Unit (GPU) NVIDIA
- Porta Ethernet per giocare online in banda larga
- DVD a caricamento frontale
- Quattro porte controller per giocare in multiplayer e collegare periferiche (game pad, cuffie con microfono ad attivazione vocale)
- Connettore audio-video per collegamento tivù e home theatre
- Joypad con due motori integrati e tasti funzione ergonomici
- Disponibilità: 14 marzo 2002 (in 16 mercati europei)
- Prezzo: 479 euro

1

Tasto apertura vano CD

Tasto accensione e reset

Ingressi controller

2 pulsanti analogici

4 pulsanti analogici

2 stick analogici

Che cos'è Xbox?

È il nome della **nuova console Microsoft**, una delle più raffinate macchine per giocare mai realizzate. La **potenza** del suo processore è quasi tre volte superiore a quella sviluppata dalla **PlayStation 2**. Anche il **supporto grafico** è garantito da un sistema creato appositamente per Xbox da Nvidia, la stessa azienda nota per le schede grafiche prodotte per PC.

CHE DIFFERENZA C'È TRA COMPUTER E XBOX?

Parlando di console in generale, le differenze sono molte. Nel caso di Xbox, però, questo margine si assottiglia, visto che le sue caratteristiche sono decisamente molto vicine ad un **computer**. Oltre al processore, anche Xbox è dotata di un **hard disk** su cui memorizzare dati (procedimento simile a quello di un PC) e di una scheda grafica. Inoltre, anche Xbox permette di navigare in Internet.

XBOX FUNZIONA ANCHE COME LETTORE DVD?

Certo. Analogamente alla PlayStation 2, anche la console Microsoft permette di vedere film su **DVD**. Per farlo però, è necessario dotarsi del programma **DVD Movie Playback Kit** al prezzo di circa 51 euro.

I VIDEOGIOCHI PER PC FUNZIONANO ANCHE SU XBOX?

No! Xbox **non consente** di giocare con i videogame realizzati per PC o qualsiasi altra console. E non esiste nessun kit di adattamento. Oltre ai giochi studiati per Xbox, la console è in grado di riprodurre solo film su DVD.

E I CD AUDIO?

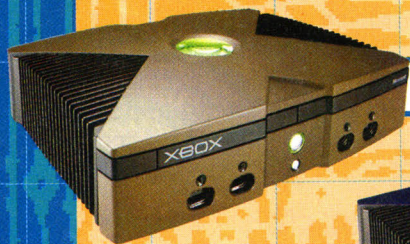
Oltre ai normali **Cd musicali**, Xbox riproduce anche i file **MP3**. Un'altra grande potenzialità è quella di poter registrare sull'**Hard Drive** (l'hard disk della console) brani musicali per selezionarli come colonna sonora del proprio videogioco preferito!

QUANDO ARRIVERÀ IN ITALIA?

La console Microsoft è **già disponibile** nel nostro Paese. In Ungheria, c'è un'intera fabbrica che lavora a ritmo serrato per esaudire le richieste del mercato europeo.

XBOX PERMETTE DI NAVIGARE IN INTERNET?

Con Xbox è possibile solo giocare online. Proprio per questo, la console è equipaggiata con una porta **Ethernet** di collegamento.

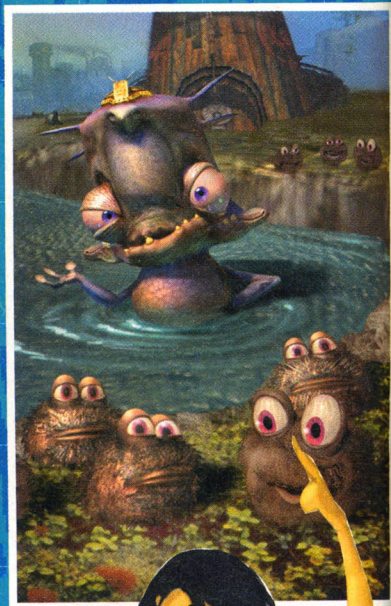
I COLORI

ORO

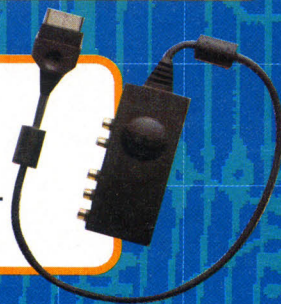
BLU

NERO

VIOLA

Il sistema Dolby Digital della Xbox consente di vedere film su DVD con un supporto audio di assoluto riguardo. Il Joypad, invece, è dotato di due motori integrati in grado di offrire un ampia scala di sensazioni a seconda del tipo di gioco prescelto. I tasti funzione sono tutti a portata di dita e, come per il joypad PlayStation 2, è possibile sfruttare le caratteristiche di due stick analogici utili per direzionare personaggi o mezzi impiegati. Nella parte anteriore del joypad sono stati ricavati due alloggiamenti in cui inserire memory card (da 8MB) e altre periferiche come cuffie e microfoni.

GLI ACCESSORI

X-BOX CONTROLLER (Joypad per Microsoft Xbox)
Prezzo: 41,26 euro
Controller originale, identico a quello presente nella confezione della console. Xbox permette di collegare fino a quattro controller contemporaneamente.

XBOX SYSTEM LINK CABLE
Prezzo: 30,94 euro
Il System Link Cable consente di collegare in parallelo fino a quattro console Xbox per disputare partite multiplayer con sedici giocatori contemporaneamente.

XBOX DVD MOVIE PLAYER KIT (Telecomando DVD)
Prezzo: 51,59 euro
Il Movie Player Kit semplifica la lettura dei film su DVD. Si tratta di un modulo ricevente e un telecomando a raggi infrarossi che evita di gestire le funzioni DVD direttamente dal joypad, eliminando il problema dei cavi.

XBOX MEMORY UNIT (Memory Card Xbox)
Prezzo: 51,59 euro
Anche Xbox sfrutta una memory card per i salvataggi delle partite. La Memory Unit ha una capacità complessiva di 8GB.

XBOX STANDARD AV CABLE
Prezzo: 25,77 euro
Questo cavo permette il collegamento alla tivù utilizzando la presa SCART (con i tre connettori RCA) sfruttando al meglio le potenzialità audio Dolby Surround di Xbox.

XBOX ADVANCED AV PACK
Prezzo: 30,94 euro
Cavo scart con avanzate funzionalità audio/video. Connessione RGB video e ottica digitale audio.

GIOCHI IN ARRIVO

- Air Force Delta Storm
- Amped: Freestyle Snowboarding
- Cel Damage
- Championship Manager
- Commandos 2
- Crash
- Dark Summit
- Dead or Alive 3
- Freedom Force
- Fuzion Frenzy
- Genma Onimusha
- Gun Metal
- Halo
- Rallisport Challenge
- Knockout Kings 2002
- Mad Dash
- New Legends
- NHL 2002
- Oddworld : Munch's Oddysee
- Project Gotham Racing
- Rally Trophy
- Shrek
- Star Wars Starfighter: Special Edition
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Transworld Surf
- Wreckless
- 4x4 Evo 2

AMPED

HALO

CRASH

GUN METAL

SHREK

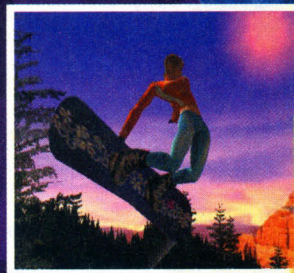
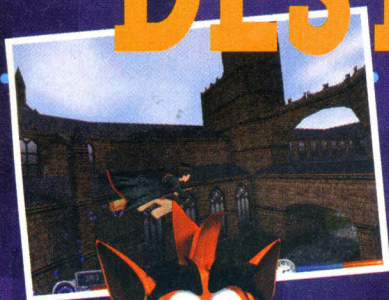
DESTINAZIONE avventura !

Entrare nel castello di Hogwarts nei panni del giovane apprendista stregone Harry Potter. Oppure sfidare il gelido Mr. Freeze e il burlone Joker insieme al mitico Batman. Eccovi le ultime novità dal mondo dei videogames.

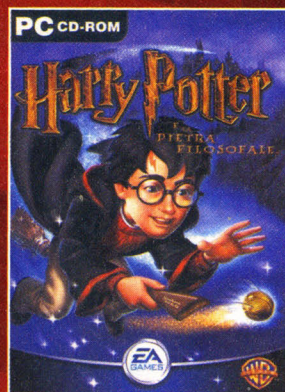
Recensioni a cura di:
Marco Giannatiempo
Vito Notarnicola

IN QUESTO NUMERO

INOLTRE...

i trucchi per giocare con la vostra PlayStation!

HARRY POTTER
E LA PIETRA FILOSOFALE
Piattaforma: PC
Distributore: CTO/EA Games
Prezzo: 51,60 euro

COME HARRY POTTER

Entrare nel castello di Hogwarts nei panni del giovane apprendista stregone Harry Potter. Il motivo? Imparare i segreti di magia e stregoneria per allontanarsi dalla piatta esistenza dei Babbani, gli uomini comuni che ignorano le arti magiche. Ma per diventare un grande mago e percorrere la via che svela il mistero della Pietra Filosofale è necessario apprendere ogni tipo d'incantesimo seguendo le lezioni di insegnanti esperti, conoscendo nuovi amici ed esplorando il misterioso castello. Un consiglio: attenzione a Tiger e Goyle, i prepotenti allievi della Casa del Serpeverde. I due loschi tipi saranno sempre in agguato per impedire a chiunque il cammino verso la magia. Per affrontare in modo corretto il gioco è importante ascoltare i consigli del preside Albus Silente e quelli di Hagrid ed Hermione.

LA PAGELLA
- Originalità progettuale: 7
- Grafica e filmati: 7
- Facilità di utilizzo: 9
- Opzioni di gioco: 8
- Difficoltà livelli: 8
- Dinamica e velocità di gioco: 9
- Coinvolgimento: 8
- Rapporto Qualità/Prezzo: buono

HARRY
E LA PIETRA

IN VOLO CON LA SCOPA

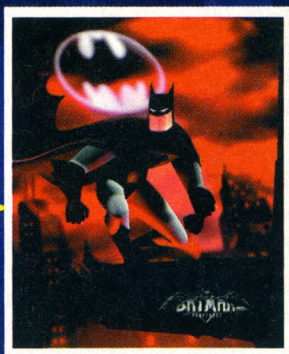
Uno degli sport più apprezzati dai maghi è sicuramente il Quidditch, ovvero il volo acrobatico a cavallo del proprio manico di scopa magico alla ricerca del Boccino D'Oro. All'inizio del videogame si apprende la divertente arte del volo, superata questa sessione è possibile iscriversi al primo campionato di Quidditch. Lo scopo del gioco è quello di raggiungere e conquistare il Boccino D'Oro da inseguire a bordo della scopa, attraversando una serie di anelli dorati (posti a mezzaria) in grado di ricaricare d'energia il Boccino. A impedire questa non facile pratica ci penseranno diversi avversari che proveranno a sbilanciare chi gioca sfiorandolo con una scopa volante. Un buon mago, solitamente, è un grande giocatore di Quidditch.

A SCUOLA DI INCANTESIMI

"Filipendio" e "Alohmora" sono parole molto frequenti nei dialoghi di Harry. Questi termini, da studiare nel corso della permanenza a Hogwarts, non sono altro che parole magiche da pronunciare agitando la bacchetta nel momento di lanciare una magia. Anche il movimento della bacchetta non è casuale. Gli insegnanti di magia, infatti, tracceranno dei disegni da ricalcare per apprendere il giusto movimento del prezioso strumento magico.

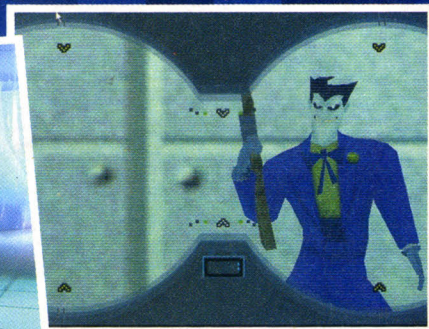
Caratteristiche principali

- Ambientazione e scene originali tratte dal mondo descritto nel libro Harry Potter e la Pietra Filosofale
- Gelatine Tuttigusti + una da scambiare con le figurine delle Streghe e dei Maghi più famosi.
- Oltre 20 personaggi presi dal mondo di Harry Potter
- 16 livelli di gioco
- Possibilità di effettuare 16 diverse magie

POTTER
FILOSOFALE

BATMAN VENGEANCE
Piattaforma: PlayStation 2
Distributore: Ubisoft
Prezzo: 46,43 euro

BAT

LA VENDETTA DEL CAVALIERE OSCURO

Non c'è pace a Ghotam City. Stavolta i cattivi si sono dati appuntamento nei pressi della Batcaverna. Batman Vengeance permette di sfidare il gelido Mr. Freeze, Poison Ivy, Harley Queen e il solito Joker che proverà a farsi beffe di Batman con i consueti trucchi. Proprio dalla mente di Joker parte la trama in cui si sviluppa il videogioco. Oltre a correre e saltare, il giocatore può usare tutti i dispositivi che l'uomo pipistrello porta nella cintura, dal batrang (il micidiale boomerang) allo speciale rampino per arrampicarsi sui muri. Naturalmente, il videogame consente di guidare la Batmobile e volare sulla città di Ghotam City con il Batplane per mettere in salvo i cittadini caduti nelle grinfie dei manigoldi che popolano la città.

CON LE BUONE MANIERE

Nel corso del gioco è necessario neutralizzare i cattivi di turno. Per farlo, bisogna localizzarli e, subito dopo, entrare in azione sfruttando le abilità di Batman. Le combinazioni dei movimenti possibili sono un po' limitate, ma ci si può avvalere di due Super Combo da imparare durante il gioco. Altre mosse speciali aiutano i giocatori a immobilizzare anche il più agguerrito degli avversari.

LA PAGELLA

- Originalità progettuale: 8
- Grafica e filmati: 8
- Facilità di utilizzo: 7
- Opzioni di gioco: 7
- Difficoltà livelli: 7
- Dinamica e velocità di gioco: 9
- Coinvolgimento: 9
- Rapporto Qualità/Prezzo: buono

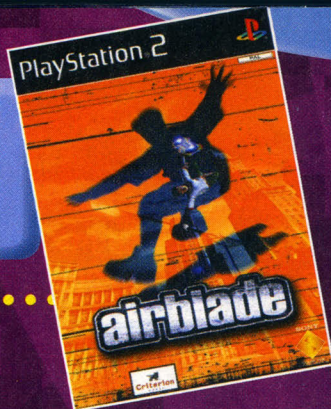
MAN
IL RITORNO

DAL FUMETTO AL VIDEOGIOCO

Batman Vengeance è stato disegnato a mano e, poi, totalmente renderizzato per un effetto grafico decisamente ben riuscito a livello di impatto visivo e fluidità di gioco. Ottimi anche i riflessi di luce e le ambientazioni riprese direttamente dal fumetto originale e capaci di rendere estremamente realistica l'esperienza di gioco. Anche tutti gli effetti audio sono stati estrapolati da materiali originali tratti dalla serie cinematografica.

Caratteristiche principali

- Personaggi in 3D dotati, ognuno, di personalità propria
- Oltre 500 animazioni per il personaggio di Batman
- Gotham City ricostruita interamente in digitale con 19 mappe a disposizione
- 5 diversi episodi con cui cimentarsi
- 40 minuti di filmati inediti
- Effetti sonori realizzati in Dolby Surround
- Mezzi di trasporto originali (dalla BatMobile al BatPlano) più un formidabile arsenale di armi a disposizione (dal Batarang alle granate fumogene)
- Modalità di gioco (Story Mode, Advanced Story Mode e Challenge Mode), affrontabili con visuale in prima o terza persona

AIRBLADE
Piattaforma: PlayStation 2
Distributore: Sony
Prezzo: 61,92 euro

AIRBLADE

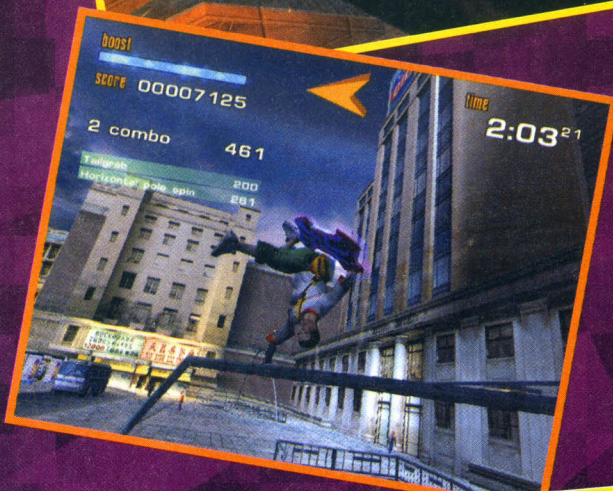
VOLARE CON LO SKATEBOARD

In Airblade si gioca con Ethan, un ragazzo appassionato di skateboard alle prese con un prototipo ideato dal suo amico Omar: una tavola che, al posto delle rotelle, ha due generatori di energia! Questo strano meccanismo permette alla tavola, anzi, all'Airblade di levitare a pochi centimetri da terra garantendo prestazioni decisamente superiori ai normali skate. La cosa, ovviamente, non piace alla Oil Company, un'associazione petrolifera che vede nell'invenzione dell'amico di Ethan una grande minaccia. La produzione su grande scala del prototipo, infatti, metterebbe in pericolo gli interessi della spietata multinazionale petrolifera...

LA PAGELLA

- Originalità progettuale: 7
- Grafica e filmati: 9
- Facilità di utilizzo: 8
- Opzioni di gioco: 7
- Difficoltà livelli: 7
- Dinamica e velocità di gioco: 9
- Coinvolgimento: 8
- Rapporto Qualità/Prezzo: buono

ACROBAZIE COINVOLGENTI

Il videogioco inizia con la fuga di Ethan dalla casa di Omar a bordo dell'Airblade. Lo scopo principale del giovane eroe è quello di andare a liberare Omar, inventore della tavola, rapito e imprigionato dai cattivi. Per completare la missione è necessario percorrere una serie di schemi ricchi di colpi di scena e obiettivi da portare a termine sfruttando unicamente la futuristica tavola da skateboard pilotata con astuzia dal giovane Ethan. Oltre a mettere fuori combattimento i brutti ceffi inviati dalla Oil Company per fermare il giocatore, bisognerà effettuare una serie di acrobazie necessarie per assicurarsi il passaggio al livello successivo nel minor tempo possibile.

Caratteristiche principali

- 10 modalità di gioco
- Tripla modalità doppio giocatore: gara di velocità, gara di acrobazie e gara a punti
- Grafica 3D
- Motore di gioco fluido per incredibili acrobazie
- Trama e obiettivi ben congegnati

SSX TRICKY
Piattaforma: PlayStation 2
Distributore: CTO/EA Sports
Prezzo: 56,76 euro

SSX TRICKY

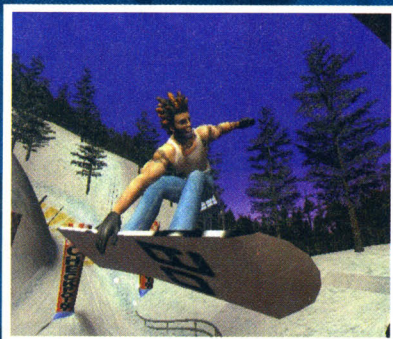
TAVOLE IN LIBERTA

Nei panni di un boarder, vero e proprio acrobata dello snowboard, il giocatore deve catapultarsi con la sua tavola verso valle, partendo dalla cima di montagne altissime in cui si articolano tracciati spettacolari e colorati. Questa è la filosofia di SSX Tricky, secondo episodio pubblicato dopo il successo riscontrato dal prequel SSX, titolo molto apprezzato dai primi utenti della PlayStation 2. Oltre a nuove acrobazie e un ottimo impatto grafico è stata migliorata anche la giocabilità, che rende questo videogioco impegnativo, ma divertente.

Caratteristiche principali

- Nuove mosse Big Air e Big Trick
- Nuovi tracciati Garibaldi e Alaska (in Canada e Alaska)
- Dietro le Quinte, filmato DVD
- Sei nuovi personaggi rispetto al precedente SSX

NUOVI PERSONAGGI, STESSO DIVERTIMENTO

Si gioca con sei personaggi inediti, dall'ex cantante rock al professionista americano in cerca di emozioni. Nuovi anche i movimenti dei protagonisti, che sfruttano un sistema denominato Uber moves per lanciarsi in incredibili acrobazie sulla neve. Nel gioco c'è anche un inedito e coinvolgente tracciato, denominato Untraked, ambientato nella gelida Alaska: il percorso più veloce e lungo disponibile in tutto il videogame.

LA PAGELLA

- Originalità progettuale: 7
- Grafica e filmati: 8
- Facilità di utilizzo: 7
- Opzioni di gioco: 7
- Difficoltà livelli: 8
- Dinamica e velocità di gioco: 9
- Coinvolgimento: 9
- Rapporto Qualità/Prezzo: buono

CAUTION

CAUTION

CRASH BANDICOOT: L'IRA DI CORTEX
Piattaforma: PlayStation 2
Distributore: Leader
Prezzo: 56,76 euro

CRASH BA

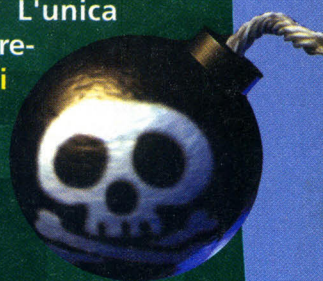
PROVACI ANCORA CRASH!

Il Dottor Neo Cortex, grande rivale di Crash, stavolta l'ha fatta proprio grossa. Per riuscire a dominare il mondo ha liberato (con l'aiuto di Uka Uka) le quattro maschere "elementali", oggetti dall'incredibile potere distruttivo grazie alle quali è possibile dominare la furia degli elementi (terra, acqua, fuoco e aria). Come se non bastasse, il Dottor Cortex ha dato vita anche a una versione gigante del paramele protagonista del gioco, il ciclopico Crunch. Un avversario che il simpatico Crash dovrà sconfiggere dopo aver recuperato le quattro maschere e raccolto tutti i diamanti dei vari livelli in cui si articola il gioco.

Caratteristiche principali

- Grafica 3D completamente rinnovata.
- 25 nuovi livelli di gioco
- Possibilità di giocare con Coco, la sorellina di Crash
- Nuovi veicoli con cui affrontare il Dottor Cortex

UNA MELA AL GIORNO...

Come sempre, Crash deve raccogliere miriadi di mele per assicurarsi vite a volontà e tutta l'energia necessaria per proseguire il gioco e salvare il mondo. Se è vero che le minacce si sono moltiplicate, va sottolineato che in questo episodio il giocatore può controllare anche Coco, la sorellina di Crash che, in diverse occasioni, darà una mano al fratellino. Oltre le infinite corse a piedi, Crash può sfruttare una serie di mezzi che vanno dal sommergibile monoposto all'aereo da combattimento. L'esperienza di gioco è resa molto fluida dalla grafica brillante della PlayStation 2. L'unica nota dolente è rappresentata dai tempi di caricamento che risultano veramente troppo lunghi.

NDICOOT: L'IRA DI CORTEX

LA PAGELLA

- Originalità progettuale: 6
- Grafica e filmati: 9
- Facilità di utilizzo: 8
- Opzioni di gioco: 7
- Difficoltà livelli: 7
- Dinamica e velocità di gioco: 8
- Coinvolgimento: 7
- Rapporto Qualità/Prezzo: buono

L'OMBRA DI ZORRO
Piattaforma: PC
Distributore: Microids
Prezzo: 51,59 euro

L'OMBRA DI

IL MISTERO DI FUERTES

L'arrivo a Los Angeles del capitano Fuertes, meglio conosciuto come il "Macellaio di Saragozza", allarma Don Diego De La Vega, alias Zorro, che decide di investigare sul motivo della visita del losco figuro nella sua città. L'eroe mascherato entra immediatamente in azione. Non appena le tenebre calano sulla città, la sua ombra si staglia maestosa nella notte. Nelle prime battute di gioco, Zorro deve fare attenzione a non allarmare le guardie comandate dal sergente Garcia. Il motivo? Riuscire ad ascoltare in silenzio i piani del terribile capitano Fuertes recuperando anche altre informazioni. Il progetto del suo avversario, infatti, prevede addirittura la rievocazione di un Dio Inca per assicurarsi il dominio dell'intero Stato. Un'eventualità che Zorro deve a tutti i costi impedire.

LA PAGELLA
- Originalità progettuale: 8
- Grafica e filmati: 7
- Facilità di utilizzo: 8
- Opzioni di gioco: 7
- Difficoltà livelli: 7
- Dinamica e velocità di gioco: 9
- Coinvolgimento: 9
- Rapporto Qualità/Prezzo: sufficiente

LA ZETA DI ZORRO

Per impedire al capitano Fuertes di completare il suo piano diabolico, Zorro deve affrontare innumerevoli nemici. L'eroe mascherato può usare la spada, sparare, lanciare bombe, saltare, arrampicarsi con le funi, addormentare gli avversari e, naturalmente, fischiare per richiamare il suo mitico destriero. Livello dopo livello Zorro sarà costretto anche a camminare sui tetti, inoltrarsi attraverso intricati tunnel e sorprendere i soldati con l'astuzia che lo contraddistingue da sempre.

Caratteristiche principali

- Effetti audio ben realizzati
- Ambientazioni originali 3D
- Tutte le armi originali di Zorro (spada, pistola, frusta etc.)
- Otto missioni da portare a termine
- 120 combinazioni di combattimento
- 700 animazioni realizzate in motion capture
- Origini del mito di Zorro da esplorare durante la storia insieme a Bernardo e il sergente Garcia
- Modalità telecamera "spia"

ZORRO

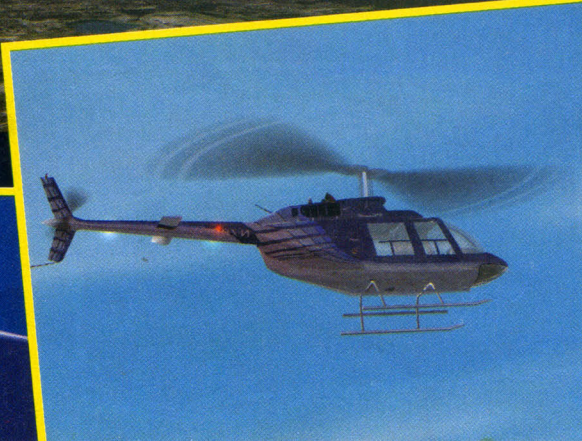
FLIGHT SIMULATOR

IL MONDO VISTO DALL'ALTO

Dopo aver provato Flight Simulator 2002 Professional, la risposta a cosa farai da grande non può che essere... l'aviatore! Realizzato con l'aiuto di piloti professionisti, FS2002 offre panorami mozzafiato ricchi di particolari reali, perfette riproduzioni di aerei e cloche di comando con strumentazione completa. Impostando le opzioni generali su Densità massima di paesaggio, tutto sembra reale: città ricche di edifici, boschi rigogliosi e oceani spumeggianti!

Caratteristiche principali

- Tutto il mondo a disposizione con più di 21 mila aeroporti
- Effetti speciali: scie dei jet, riflessi di luce sulle carlinghe e fumo dai pneumatici in frenata
- 5 nuovi aerei tra cui un'idrovolante Caravan e un Boeing 747
- Abitacoli virtuali con strumentazione funzionante e vista a 360 gradi

#2

FLIGHT SIMULATOR 2002
Piattaforma: PC
Distributore: Leader
Prezzo: 99,99 euro

2002

LA PAGELLA
- Originalità progettuale: 9
- Grafica e filmati: 9
- Facilità d'utilizzo: 8
- Opzioni di gioco: 8
- Dinamica e velocità di gioco: 9
- Coinvolgimento: 9
- Rapporto Qualità/Prezzo: buono

COMANDI PRINCIPALI

I pulsanti del joystick semplificano ogni operazione rendendola più realistica. In alternativa ci sono i tradizionali comandi tastiera, ecco i principali: con il tasto G si aziona il carrello, il punto frena, da F1 a F4 si accelera e con S si scelgono le visuali (abitacolo, torre, esterno aereo). Con il tastierino numerico e Bloc Num disinserito s'inclina l'aereo a destra (6) e sinistra (4), con 8 e 2 si alza e abbassa il muso. Con un po' di pratica sarà possibile controllare traffico e rotte sul radar comunicando anche con le torri di controllo. Il mondo è davvero a portata di mano con Flight Simulator 2002...

Glossario del pilota

Cabrata: impennata dell'aereo, è il contrario di picchiata
Trim: irrigidisce gli alettoni di coda, aiuta il pilota a mantenere l'assetto di volo senza forzare sulla cloche
GPS: è la mappa mobile, visualizza rotta e destinazioni
VOR: trasmettitore radio di terra, segnala l'aerovia indicando la strada verso l'aeroporto

MODALITÀ DI GIOCO

Grazie al database a disposizione è possibile decollare e atterrare in più di 21 mila aeroporti internazionali, sorvolare l'Africa o gli spettacolari atolli maldiviani: si vola dall'Islanda all'Australia passando per sette continenti! Per i principianti c'è un ottimo corso interattivo di pilotaggio con guida introduttiva al volo. Rod Machado, istruttore e pilota, conduce le lezioni fornendo dati, consigli di volo e correzione delle manovre errate intraprese dai novellini. La guida può essere consultata in ogni momento digitando ctrl+ù.

Sinistra, Destra, Su e Giù e le cose diventano semplici! Il mondo dei videogiochi è fatto così. In certi casi basta inserire la sequenza di tasti giusta. Continua il nostro viaggio alla scoperta dei trucchi per i vostri giochi preferiti...

di Bruce Hamster

Trucchi da non

LE MANS 24 HOURS PS2

- Se non riuscite ad andare avanti nel gioco inserite, come vostro nome, uno di quelli riportati sotto in modalità Campionato.
- SPEEDY: sblocca tutti i circuiti disponibili nel gioco.
- ACO: sblocca tutte le macchine.
- NUMBAT: sblocca tutti i campionati.
- HEINEY: questo trucco vi permette di vedere le immagini dei programmatori del gioco.

STAR WARS SUPER BOMBAD RACING PS2

- Per sbloccare il carro AAT entrate nella schermata principale e premete Cerchio, Triangolo, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Quadrato. Se il codice è stato accettato apparirà un messaggio in Inglese. Per disabilitare questo comando premete Cerchio, Quadrato, Triangolo, Cerchio, Quadrato.
- Se volete sbloccare Darth Vader dovrete terminare il *Galaxy Circuit* (con Anakin Skywalker) e ottenere una medaglia d'oro!
- Per partire rapidamente tenete spinto R2 + X pochi secondi prima che il semaforo dello start accenda l'ultima luce.

THE ITALIAN JOB PS1

● Per sbloccare auto e percorsi bisogna illuminare, nella schermata principale, la scritta *The Italian Job* e poi immettere il seguente codice:
Triangolo, Triangolo, Cerchio, Triangolo, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Triangolo.

XGIII ESTREME G RACING PS2

● Per sfruttare all'infinito turbo e scudi, andate nel menu principale e premete L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2.
Dopo aver eseguito questa sequenza (ma solo per la durata di una partita), apparirà sul monitor un messaggio di conferma.
● Per attivare munizioni infinite è necessario spostarsi nella schermata di selezione della scuderia e premere L2+R2, L1+R1, L2+R2, L1+R1. Anche in questo caso dovrebbe apparire un messaggio di conferma.

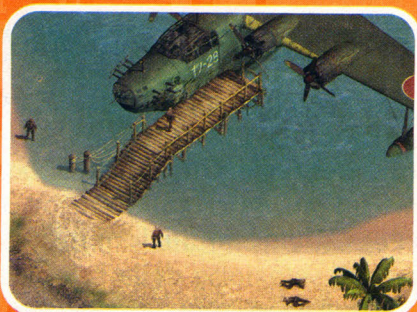
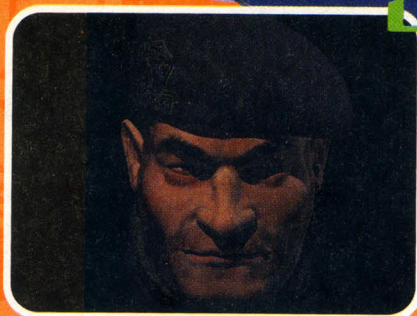
perdere!

BATMAN VENGEANCE PS2

● Per ottenere Batrang elettrificati infiniti entrate nel menu principale e premete L1, R1, L2, R2.
● Per sbloccare tutte le armi e avere munizioni infinite arrivate sino al livello Plant Electrocution 2, scivolate verso il secondo buco nel terreno e planate in direzione della fonte di luce. A questo punto recuperate la chiave che troverete in questa zona e lanciate il bat-rampino per uscire dal buco. Dopodiché aprite (con la chiave) la porta accanto alle piante rampicanti, entrate, immobilizzate il Plant Man e prendete la busta con la lettera C. Finendo il livello sbloccherete armi e munizioni.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
PC

● Per attivare i codici di *Commandos 2: Men of Courage* è necessario inserire come nome utente GONZOANDJOHN.
Ecco le funzioni attivabili:
- **SHIFT + X** (teletrasporto)
- **CTRL + V** (invisibilità)
- **CTRL + SHIFT + N** (vince la missione)
- **CTRL + SHIFT + X** (neutralizza tutti i nemici)

Password dei livelli nella modalità NORMALE:
- **Livello 1:** XHGDR
- **Livello 2:** WKUC4
- **Livello 3:** YSM51
- **Livello 4:** B7D8F
- **Livello 5:** GHSL
- **Livello 6:** AZLM1
- **Livello 7:** JAHSG
- **Livello 8:** UN63A
- Livello 9: VAZ2P
- Livello 10: 9TT5W

SMALL SOLDIERS
PS1

● Se volete utilizzare tutte le armi digitate Triangolo, Triangolo, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Croce, Quadrato, Croce.
● Per ottenere munizioni infinite premete Triangolo, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Quadrato, Croce, Triangolo, Quadrato.

SPYRO 2
PS1

● Trovare la prima sfera nascosta non è difficile. Andate nella pianura autunnale e cercate Elora, che vi parlerà di una turbina da attivare collezionando le sfere che troverete in giro. Una volta azionata la turbina, andateci sopra e scivolate fino alla sporgenza. A questo punto sbattete contro il muro sullo sfondo e troverete la prima sfera.
● Per ottenere la seconda sfera nascosta nella sporgenza segreta della foresta estiva, dovrete tornare indietro fino al portale che vi porterà da Glimmer. Dopodiché nuotate nel laghetto e seguite il percorso collezionando tutti i tesori. Poi andate su, camminate e otterrete la sfera.

TOY STORY 2 PC

● Aprite la console premendo i tasti [Shift][Crtl], dopodiché, per diventare invulnerabili, scrivete la parola: BUZZ'S LASER.

CODICI ESADECIMALI

● Aprite il salvataggio con un editor di testi e scrivete:

- 147H # vite (massimo FF)
- 149H Collezionare items (3F)
- 157H-165H Collezionare simboli nel livello x (1F)

FORSAKEN PS1

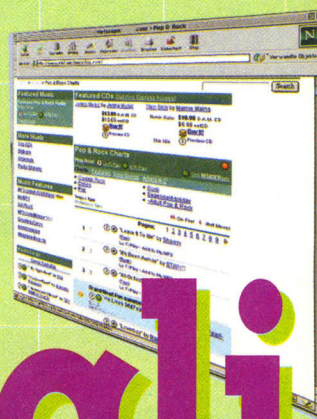
● Ecco tutte le password di *Mephistofun*:

- Livello 4: 5J9DNN1D
- Livello 5: 5N9XNN1F
- Livello 6: FSBDP43G
- Livello 7: 80BJN8B0
- Livello 8: G4C4N4CK
- Livello 9: X8MLP4H2
- Livello 10: VDX2NXGM
- Livello 11: XK4QNDH4
- Livello 12: 4PFDN095
- Livello 13: STFNN8G6
- Livello 14: NYG4N0F7

TARZAN PC

● Digitate le seguenti password per ottenere i risultati indicati:

- **stlevel** - Salta il livello
- **ststage** - Seleziona il livello
- **stanimals** - Elimina gli animali
- **vstsave** - Salva la partita
- **stload** - Carica la partita
- **sttarzan** - Cambia in Tarzan
- **stjane** - Cambia in Jane
- **stcolour** - Colore chiaro

La musica viaggia su Internet. Sono milioni i brani scaricabili - anche gratuitamente - dai siti di musica online, italiani e stranieri. Tutto questo grazie all'adozione di un sistema di compressione dei file audio divenuto ormai uno standard: l'MP3

Tutto sugli

di Pierluigi Sandonnini

I file MP3 sono diventati un vero fenomeno di costume, soprattutto dopo le vicende che hanno visto coinvolta la società americana Napster in un'accesa causa legale intentata dall'associazione dei discografici Usa, la R.I.A.A. (Record Industry Association of America), in difesa dei diritti d'autore. **Già, perché gran parte della musica che si può scaricare dalla Rete è gratis, ragione per cui i fornitori di contenuti che operano in questo settore, spesso non versano i diritti dovuti. Sconfinando nell'illegalità.** Ma esistono anche siti che hanno stipulato accordi con gli enti che salvaguardano il diritto d'autore (in Italia è la Siae) e, a fronte del pagamento di quote forfettarie, operano nella piena legalità. Problemi legali a parte, sembra che il futuro della musica punti diritto a Internet.

UN PO' DI TECNICA

Che cos'è un file MP3?
È un file audio compresso mediante l'algoritmo MPEG 1 Layer-3 (da cui, per contrazione, deriva la sigla).

Che vuol dire "compresso"?
La compressione è un procedimento che permette di ridurre di un determinato numero di volte i bit in cui viene convertito il messaggio sonoro. Nell'MP3 questo rapporto è di 1 a 12. Questo, al fine di ottenere un file le cui dimensioni siano compatibili con la velocità di trasmissione degli attuali collegamenti a Internet.

Comprimere non significa perdere fedeltà sonora?
L'algoritmo di compressione utilizzato nell'MP3 si basa su comprovate teorie di percezione psicoacustica del nostro udito. Ciò vuol dire che, in fase di

Diritto d'autore: le norme

Ricordate che gli MP3 sono quasi sempre tutelati dalla legge sul diritto d'autore, a meno che non sia espressamente dichiarato il contrario. Ciò vale anche per i file scaricati da siti stranieri. È consentito copiare un CD sul Pc, trasformandolo in un file MP3, esclusivamente per uso personale, ma non è permesso inviare ad altri questi file. Per i trasgressori sono previste multe che vanno da circa 50 a oltre 2 mila euro, salvo che il fatto non costituisca un reato più grave.

MP3

compressione, vengono scartate (cioè non codificate) tutte quelle informazioni sonore che il complesso orecchio-cervello non riuscirebbe comunque a percepire. E sono molte più di quanto si possa immaginare.

■ Per esempio?
Se, all'interno di un brano, un suono (ad esempio di un determinato strumento o di una voce) ha un livello molto elevato, rende praticamente inudibili i suoni che si trovano al di sotto di una certa intensità. È pressochè inutile, quindi, che questi vengano convertiti in bit.

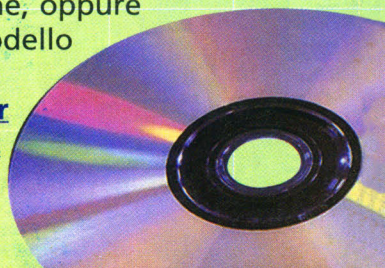
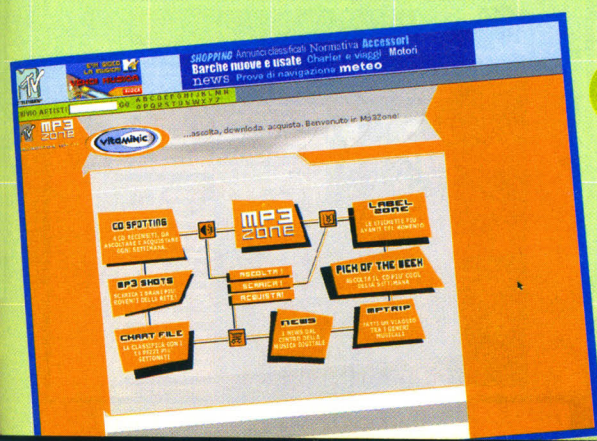
■ La qualità di un MP3 è come quella di un CD?
Secondo il gruppo di ricerca tedesco "Fraunhofer Institute Integrierte Schaltungen", che ha messo a punto l'algoritmo su cui è basato, l'MP3 garantisce una resa acustica pressoché simile al CD, purché la codifica avvenga ad almeno 64 kb per secondo per ciascun canale (128 kbps complessivi). I pareri, sull'eguaglianza fra il suono di CD e MP3, sono comunque piuttosto discordi.

MP3: ISTRUZIONI PER L'USO

Volete cimentarvi nell'acquisizione di file MP3 da ascoltare con le casse acustiche del computer ma non sapete come fare? Eccovi alcune indicazioni...

1 Innanzitutto, **accertatevi che il vostro computer sia abbastanza potente**. Deve essere almeno un Pc 486DX a 100 MHz munito di scheda audio e casse acustiche, oppure un Macintosh, dal modello PowerMac in poi.

2 **Oltre al browser per Internet**

Musica on line

SITI ITALIANI
www.vitaminic.it
www.mtv.it
http://mp3.iol.it
www.mp3.it

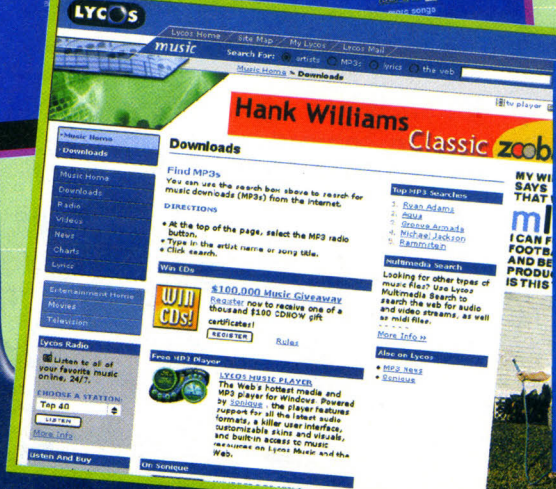
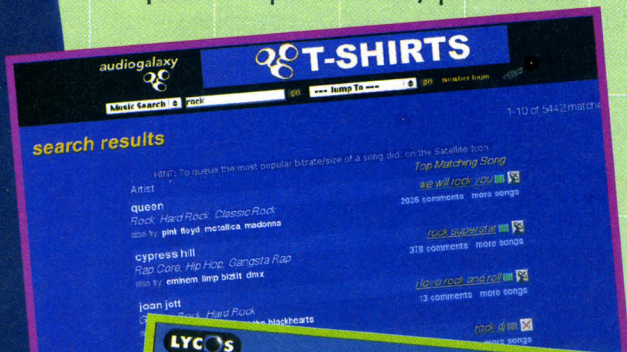
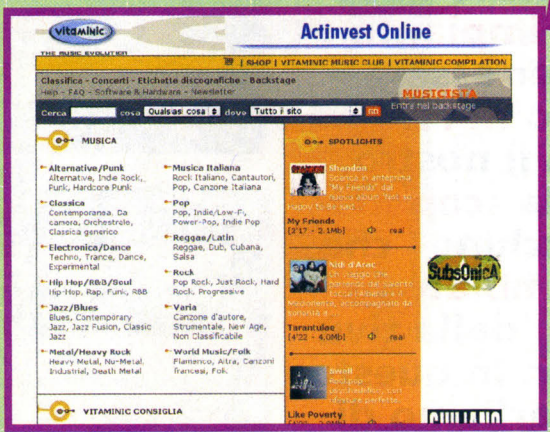
SITI STRANIERI
http://mp3.box.sk
www.audiofind.com
http://mp3.lycos.com
www.audiogalaxy.com
www.mp3.com
www.doublemirrors.com/MP3/

(Explorer o Netscape), dovete installare un "player", cioè un plug-in capace di interpretare e riprodurre file MP3. Il più diffuso è WinAmp, che potrete scaricare dalla Rete gratuitamente, in quanto freeware (www.winamp.com). Altri player utilizzabili sono Nad e Sonique (www.sonique.com).

3 Il primo passo consiste nel collegarsi a uno dei siti dedicati alla musica online. Ne esistono diversi, anche con base in Italia (vedi lista a parte). Se state cercando un brano o un interprete in particolare, potete servirvi dei motori di ricerca appositamente dedicati agli MP3. In Italia, particolarmente efficaci sono quelli di Virgilio e Yahoo.

4 Una volta individuato il brano da scaricare non resta che premere il bottone di partenza e attendere che il file venga trasferito sull'hard disk del computer. Grazie al tipo di compressione utilizzata ("streaming"), la riproduzione del brano può iniziare da un punto qualsiasi del file. È quindi possibile iniziare l'ascolto anche prima di aver terminato il trasferimento. Ma attenzione: se non si scaricano gli ultimi 120 byte del file non sarà possibile visualizzare le informazioni aggiuntive abbinate al brano, come titolo, autore, anno di pubblicazione, genere e commenti.

5 L'ascolto del brano può avvenire in tempo reale, cioè durante lo streaming, se si dispone di una connessione a Internet di tipo veloce (isdn o adsl), oppure dopo aver atteso l'intero trasferimento. Per attivare la riproduzione si agisce sui tasti-icona del player, che hanno le stesse funzioni di un qualsiasi riproduttore digitale o analogico (Compact disc, piastra a cassette, etc). Il suono sarà udibile per mezzo delle casse acustiche del computer o di una cuffia. Per ascoltare un MP3 attraverso l'impianto hi-fi è consigliabile traspor-

tare il contenuto del file dall'hard disk su un CD audio.

COME REALIZZARE UN CD DA UN MP3

Per trasportare su un CD audio un brano o un intero album in formato MP3 sono necessari:

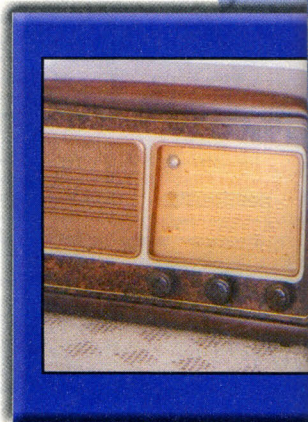
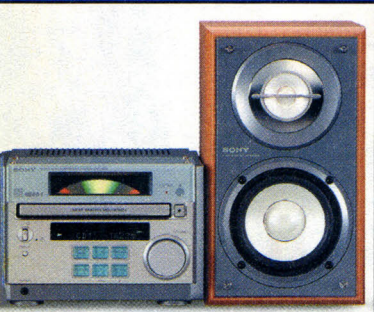
- un convertitore dal formato MP3 a WAV
- un masterizzatore per CD Audio.

Per prima cosa occorre convertire i file MP3 nel formato WAV, tramite un apposito software. Si tratta di una decodifica inversa, cioè di una decompressione del file, per cui un MP3 che occupa 4 Mb viene trasformato in un WAV da 80 Mb. Attenzione, quindi, a disporre di spazio sufficiente sull'hard disk! A questo punto non resta che masterizzare il CD Audio, utilizzando il software apposito e, naturalmente, il masterizzatore e un CD vergine.

LA LICENZA MULTIMEDIALE DELLA SIAE

La Società Italiana Autori ed Editori, ente al quale è riservata in via esclusiva l'intermediazione sui diritti d'autore in Italia, nel tentativo di legalizzare la diffusione di musica tramite Internet ha realizzato la "Licenza sperimentale per l'utilizzazione in reti telematiche di opere musicali". Chi la ottiene può riprodurre nella banca dati dell'Internet Service Provider le opere del repertorio musicale tutelato dalla Siae, diffonderle tramite la Rete mettendole a disposizione del pubblico, gratuitamente o a pagamento.

LE SCHEDE DI MOUSE

di Pierluigi Sandonnini

Come fanno le onde radio a "trasportare" voci e musica? A cosa serve il Radio Data System? E quali caratteristiche deve avere un impianto stereo per essere definito Hi-Fi? Continua il nostro viaggio alla scoperta delle "macchine" che hanno cambiato la nostra vita, dalla tivù al computer. In questo numero parliamo di radio ed alta fedeltà. Buon viaggio!

DA STACCARE E COLLEZIONARE

In ogni scheda di Mouse troverete tante domande, complete di risposte sintetiche, sugli interrogativi più frequenti degli argomenti via via trattati. Inoltre, per i più curiosi, ci sono anche dei mini glossarietti sui termini chiave dell'elettronica moderna.

VIVA LA RADIO

La radio, una manciata di transistor e circuiti che consentono di avere musica e informazioni sempre a portata di mano. Ha cento anni, ma li dimostra davvero poco...

Chi ha inventato la radio?

La radio, ovvero quell'insieme di circuiti che permettono di trasmettere e ricevere informazioni sfruttando le onde elettromagnetiche, è stata inventata poco più di cent'anni fa da un italiano: Guglielmo Marconi. Era il 12 dicembre 1901, infatti, quando lo scienziato riuscì a inviare un segnale radio attraverso l'Oceano Atlantico, esattamente dalla Cornovaglia (Gran Bretagna) all'isola di Terranova (Canada). Non si trattava ancora della voce, bensì di impulsi che in codice Morse indicano la lettera "S". La via alle comunicazioni senza fili era aperta. Marconi dimostrò che le onde radio potevano superare la curvatura della superficie terrestre, grazie alla riflessione operata dalla ionosfera. Un fenomeno che i radioamatori utilizzano ancora oggi per comunicare da un capo all'altro del mondo senza utilizzare i satelliti artificiali.

PAROLE CHIAVE

BANDA Indica un intervallo di frequenze o di lunghezze d'onda.

FREQUENZA Numero di cicli di un'onda radio che si ripetono nell'unità di tempo, ossia in un secondo. Si misura in Hertz (Hz) e nei suoi multipli: Chilohertz (kHz), Megahertz (MHz) e Gigahertz (GHz).

Come fanno le onde radio a trasportare voce e musica?

Marconi perfezionò in seguito la sua sensazionale intuizione - che in realtà era un radiotelegrafo - costruendo apparecchi ricetrasmittenti in cui le onde radio, ad alta frequenza, potevano essere "modulate" da segnali elettrici a bassa frequenza: quella delle onde sonore che emettiamo con la voce e che il nostro orecchio può percepire. Nasceva così la radio come la conosciamo oggi. Naturalmente, da quei primi esemplari, la radio ne ha fatta di strada...

Le radio di oggi, quindi, sono molto diverse da quelle di allora?

In realtà, il principio di funzionamento è lo stesso, anche se l'evoluzione tecnologica di questi ultimi decenni ha radicalmente trasformato gli apparecchi radiofonici. Una radio è comunque composta da un circuito che dapprima amplifica, quindi seleziona il debole segnale ad alta frequenza che giunge all'antenna, in modo da ricevere solo la stazione che desideriamo tra tutte quelle esistenti. Questo segnale viene poi convertito in un altro, avente frequenza più bassa (detta frequenza intermedia), per poter essere meglio decodificato. Un altro circuito, quindi, estrae dal segnale cosiddetto "portante" il suo contenuto a bassa frequenza. Il segnale elettrico ottenuto viene adeguatamente amplificato e infine fatto giungere all'altoparlante, che restituisce i suoni (musica, voce, rumori, etc) trasmessi dall'emittente.

PAROLE CHIAVE

MODULAZIONE

Insieme delle variazioni di un'onda prodotte nel tempo secondo l'andamento di un segnale. Si ottiene variando un parametro caratteristico dell'onda, come ampiezza, frequenza o fase e serve a trasmettere a distanza, sulla portante, l'informazione contenuta nel segnale.

RDS

Radio Data System: è un sistema digitale per la trasmissione di informazioni in FM. È stato standardizzato e approvato nel 1987 dall'European Broadcasting Union (EBU). Le radio equipaggiate con l'Rds possono ricevere informazioni supplementari inviate dall'emittente insieme alla normale trasmissione: il nominativo (PS), il tipo di programma (PTY), l'orario (CT), anche alcune righe di testo (RT). Di particolare utilità, nelle autoradio, è la lista delle frequenze alternative (AF), che permette all'apparecchio di sintonizzarsi su un'altra frequenza di trasmissione della stessa emittente se la ricezione si fa molto disturbata.

APRITE BENE LE ORECCHIE

Che cos'è l'alta fedeltà del suono? Un rapido viaggio per conoscere i componenti elettroacustici che ci permettono di ascoltare meglio la nostra musica preferita...

Quando un riproduttore audio può dirsi ad alta fedeltà

Quando suona bene, verrebbe da rispondere. In realtà, per essere definito tale, un componente audio ad alta fedeltà deve rispettare determinate norme tecniche. Il primo tentativo di standardizzazione di queste specifiche risale agli anni settanta, con le norme DIN 45500. A quel periodo può essere fatta risalire anche la nascita del termine "hi-fi", come contrazione delle parole inglesi "high fidelity", in italiano alta fedeltà. Anche se oggi le norme DIN 45500 sono ritenute superate, soprattutto dopo l'avvento degli apparecchi digitali, esse costituiscono ancora un riferimento per gli addetti ai lavori.

In cosa consistono queste norme?

Le specifiche che un componente audio ad alta fedeltà deve rispettare sono diverse. Tra le principali non si può fare a meno di ricordare la risposta in frequenza, ovvero la capacità di riprodurre senza difetti apprezzabili l'intera gamma di suoni udibile dal nostro

orecchio. Non meno importante è la distorsione armonica, il cui valore (espresso in percentuale) deve limitarsi a pochi decimi, perché la purezza del suono resti intatta. Vengono poi la separazione tra i due canali stereo e il rapporto tra segnale utile e rumore di fondo, che devono essere entrambi il più possibile elevati.

Come si traducono queste caratteristiche per il nostro orecchio?

Riconoscere un impianto hi-fi è semplice anche se non si è esperti. Il suono, infatti, appare pulito, privo di disturbi o fruscii; i vari strumenti devono poter essere distinti e la voce umana deve risultare naturale. Come accade con i Compact Disc e i Dvd. Il suono, inoltre, deve rimanere ben definito anche se si esagera un po' con il volume. La potenza di uscita dell'amplificatore, infatti, deve essere adeguata alle dimensioni del locale in cui si ascolta musica.

Qual è la composizione tipo di un impianto hi-fi?

Per riprodurre suoni, di qualsiasi genere, non si può fare a meno di componenti indispensabili come l'amplificatore e i diffusori acustici. Questi ultimi sono generalmente composti da due o tre altoparlanti (ciascuno specializzato a riprodurre una gamma di frequenze), collegati fra loro tramite un circuito denominato "filtro crossover". Poi, ovviamente, è necessario collegare lettori Cd o Dvd, piastre a cassetta e ricevitori radio o tv (limitatamente all'audio), analogici o digitali.

PAROLE CHIAVE

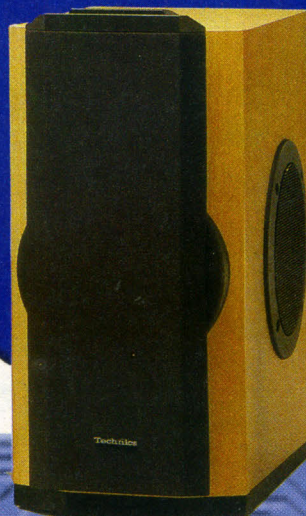
ANALOGICO

Segnale elettrico che rappresenta le continue variazioni di pressione acustica create da un'onda sonora per mezzo della "analoga" (da cui il termine) variazione della sua ampiezza.

CROSSOVER

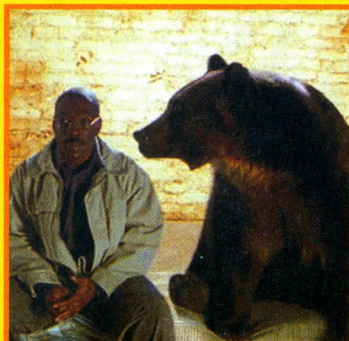
Letteralmente "incrocio". Nei diffusori acustici, circuito costituito da filtri che lasciano passare solo determinate gamme di frequenza, bloccando tutte le altre. Il numero delle "vie" corrisponde al numero di altoparlanti alimentabili (di solito due o tre).

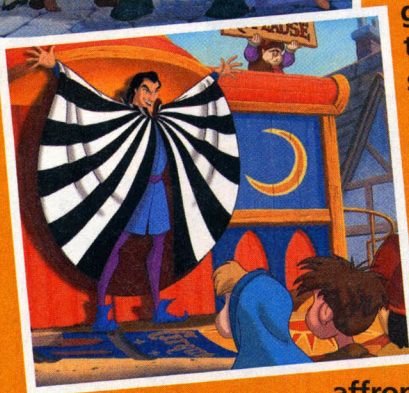
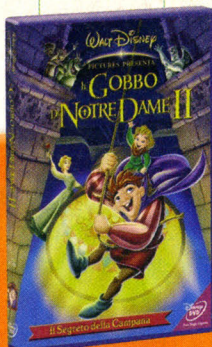
DISTORSIONE

È uno dei fattori chiave nella fedeltà di un amplificatore e, più in generale, di un impianto hi-fi. Ne esistono diversi tipi; i più comuni sono: armonica e da intermodulazione. Per brevità si può dire che, in un apparecchio audio, la distorsione rappresenta una differenza (indesiderata) tra il segnale in uscita e quello in entrata. Ossia, una "infedeltà", a volte udibile, del suono riprodotto.

Sogni digitali

Dal ritorno di Quasimodo, indimenticato protagonista del Gobbo di Notre Dame, a quello del dottor Dolittle. E poi le incredibili scimmie di Tim Burton e i lucertoloni preistorici di Jurassic Park III. Eccovi alcuni dei film su DVD più interessanti del momento. Senza dimenticare il mitico Monsters, di cui, a grande richiesta, vi sveliamo tutti i retroscena

DVD

di Santo Scarcella

FILM IN DVD

IL GOBBO DI NOTRE DAME 1 E 2

A sette anni dal primo film, continua la storia di Quasimodo, campanaro parigino relegato, fin da piccolo, nelle alte torri di Notre Dame. Finita la Festa dei Folli, passate le beghe con l'astuto giudice Claude Frollo, ossessionato dalla bella gitana Esmeralda, la vita trascorre tranquilla. Quasimodo ha ormai conquistato i favori dei concittadini parigini e passa le sue giornate insieme agli amici Esmeralda, Febo e il loro piccolo figlio Zefir. Durante le celebrazioni del Festival dell'Amore, però, Quasimodo dovrà affrontare un nuovo nemico, l'avido Sarousch, e tutta una serie di intrighi e colpi di scena che lo faranno invaghire della bellissima Madellaine. Oltre ai nuovi personaggi Sarousch, Madellaine e Zefir, non mancano i divertenti Gargoyles Victor, Hugo e Laverne. I tre personali consiglieri di Quasimodo esorteranno il loro amico a realizzare un vero sogno d'amore. Vale a dire: campanaro innamorato, amico mezzo avvisato. Entrambi i DVD offrono contenuti speciali che faranno la felicità di tutti gli appassionati.

1 CARATTERISTICHE TECNICHE

- Formato video: 1.85:1
- Audio: Inglese/Italiano/Tedesco/Spagnolo - Dolby Digital 5.1
- Sottotitoli: Inglese/Francese/Italiano/Tedesco/Spagnolo/Croato/Sloveno/Estone
- Durata: 87 minuti
- Prezzo: 28,99 euro

CONTENUTI SPECIALI

- La storia della produzione de *Il Gobbo di Notre Dame*
- La prima presentazione non ufficiale
- La storia e la conoscenza di "Notre Dame de Paris"
- Immagini realizzate al computer
- Scene eliminate
- Clip tratti dal film
- Gioco interattivo "Topsy Turvy"

2 CARATTERISTICHE TECNICHE

- Formato video: 1.66:1
- Audio: Italiano/Inglese/Ebraico/ - Dolby Digital 5.1
- Sottotitoli: Italiano/Inglese/Ebraico/Croato/Sloveno
- Durata: 63 minuti
- Prezzo: 28,99 euro

CONTENUTI SPECIALI

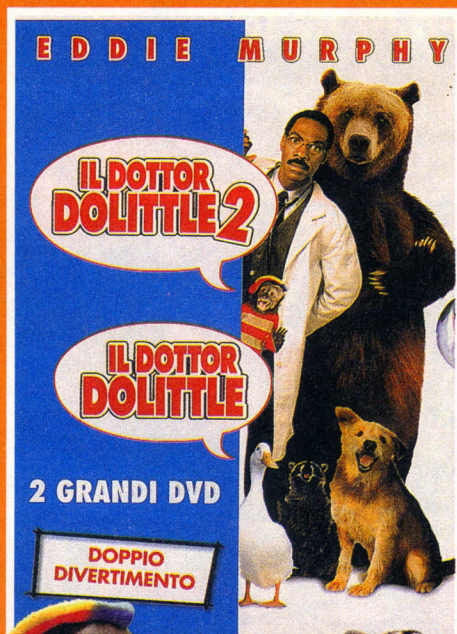
- Festival del divertimento: set top game
- Dietro le quinte musicale con Jennifer Love Hewitt
- Una vita da Gargoyle: non è facile essere un Gargoyle
- Speciale Art Attack: come realizzare un apriporta in stile Gargoyle

FILM IN DVD

IL DOTTOR DOLITTLE 1 E 2

Due DVD, doppio divertimento, tanti contenuti speciali. Merito del dottor John Dolittle, medico di successo e padre di famiglia. Un uomo con pochi problemi. Tranne uno: la capacità di parlare con gli animali. Porcellini d'India, cani, gatti e procioni reclamano ad alta voce i consigli dell'incredibile medico interpretato da Eddie Murphy. Sia nel primo, che nel secondo film (1998 e 2001), il magnetismo di Dolittle scatena un'incredibile catena di situazioni divertenti e paradossali. Inoltre, grazie alle continue gag tra Eddie Murphy e l'orso Archie, il secondo film della serie riesce a non far rimpiangere troppo la versione originale. Anche perché, nel Dottor Dolittle 2 è in ballo addirittura il futuro della foresta che ospita gli amici a quattro zampe dello stravagante dottore. Alla fine, per risolvere la situazione, tra una battuta e l'altra Dolittle dovrà riuscire a far innamorare due orsi poco interessati a cambiare vita. Passati i tempi del dottor Zivago, archiviati Mabuse e dottor Jeckill, dimenticato il buon Kildare, John Dolittle è forse l'unico rappresentate della categoria tuttora in attività. La specializzazione? Risate e buon umore.

EDDIE MURPHY
IL DOTTOR DOLITTLE 2
IL DOTTOR DOLITTLE
2 GRANDI DVD
DOPPIO DIVERTIMENTO

DOCTOR DOLITTLE 2

CARATTERISTICHE TECNICHE

- **Formato video:** 1.85:1 (Dolittle) 2.35:1 (Dolittle 2)
- **Audio:** Italiano/Inglese/Francese - Dolby Digital 5.1 (Dolittle)
- **Audio:** Italiano/Inglese - Dolby Digital 5.1 (Dolittle 2)
- **Sottotitoli:** Italiano/Inglese/Francese/Greco/Olandese (Dolittle) Italiano/Inglese (Dolittle 2)
- **Durata:** 1 ora e 22 minuti (Dolittle) 1 ora e 24 minuti (Dolittle 2)
- **Prezzo:** 29,99 euro (cofanetto 2 DVD)

CONTENUTI SPECIALI

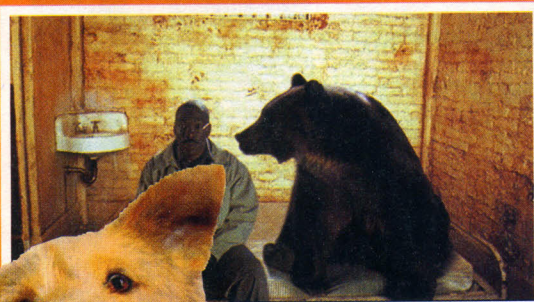
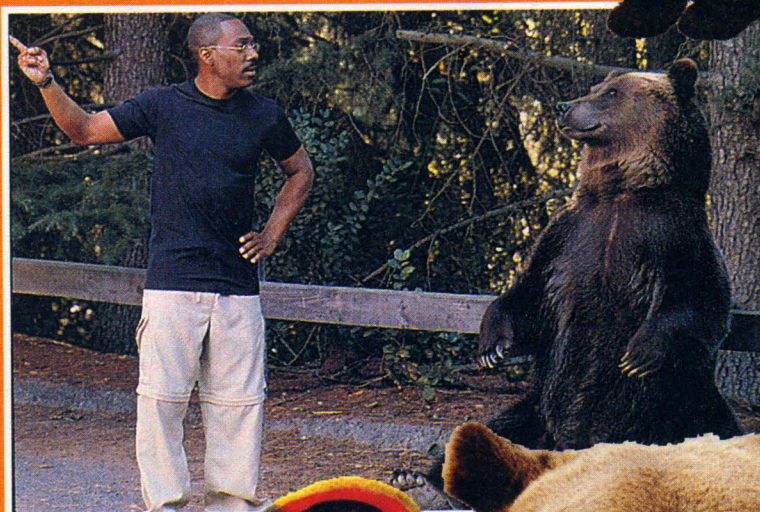
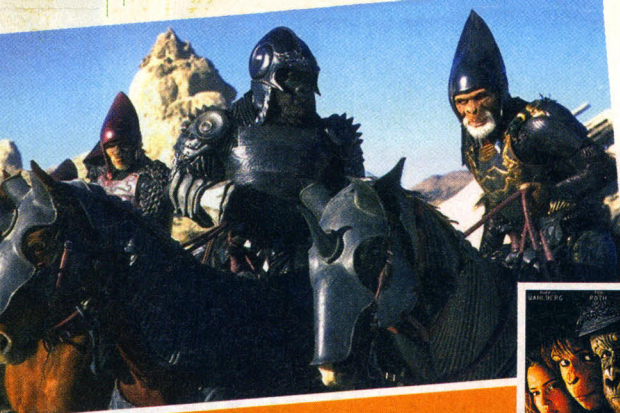
Il Dottor Dolittle

- Trailer cinematografico originale

Il Dottor Dolittle 2

- Commento audio del regista
- 2 scene tagliate
- 4 documentari
- 2 trailer cinematografici
- 12 spot televisivi
- Video musicale
- 5 sequenze di confronto tra Storyboard e film

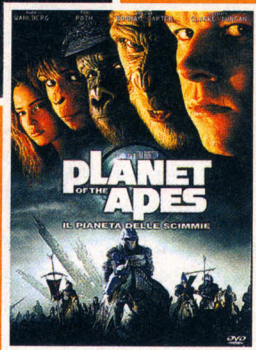
LA CURIOSITÀ

In pochi lo ricordano, ma le gesta di Eddie Murphy sono state ispirate dal vecchio film *Il Favoloso dottor Dolittle*, del 1967, con gli attori Rex Harrison, Samatha Eggar, Anthony Newley e Richard Attenborough. Nella pellicola, il dottor Dolittle (Rex Harrison) imparava il linguaggio degli animali, diventava loro amico e si avventurava in una fantastica spedizione di ricerca.

PLANET OF THE APES
IL PIANETA DELLE SCIMMIE

CARATTERISTICHE TECNICHE
- Formato video: 2.35:1
- Audio: Italiano/Inglese - DTS
- Sottotitoli: Italiano/Inglese
- Durata: 1 ora e 55 minuti
- Prezzo: 30,99 euro

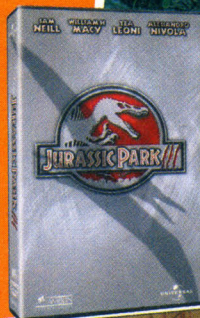
CONTENUTI SPECIALI
DISCO 1
- Commento audio di Danny Elfman e Tim Burton
- 22 sequenze in modalità visione avanzata
- Profili cast e troupe

DISCO 2
- 8 cortometraggi
- 5 scene estese
- Scene Multiangolo
- Galleria fotografica
- Video musicale
- Trailer originali
- 6 spot tivù
- Trailer promozionali

Pensano, parlano e amano come tutti noi. Ma sul loro pianeta non fanno sconti a nessuno, comandano loro! Le scimmie di *Planet of Apes*, remake del film datato 1968 con Charlton Heston, dominano il futuro. O, perlomeno, lo stesso spazio temporale in cui l'astronauta Leo Davidson (interpretato da Mark Wahlberg), finisce durante un'operazione di salvataggio spaziale a favore di uno scimpanzé della stazione orbitante Oberon. Sul pianeta in cui si schianta Davidson, una stirpe di scimmie parlanti ha ridotto in schiavitù il genere umano. Ma grazie all'aiuto di Ari, aristocratica primate figlia di un potente senatore, l'astronauta riesce prima a fuggire e poi a guidare la ribellione contro l'esercito delle scimmie. Libertà o distruzione totale? Grazie al geniale regista Tim Burton, (Mars Attacks! e Nightmare Before Christmas) il finale lascia la porta aperta a diverse interpretazioni e futuri appuntamenti cinematografici.

Nota curiosa: per girare le scene ogni attore ha dovuto sottoporsi a quattro ore giornaliere di trucco frequentando, tre volte a settimana, un corso accademico su scimpanzè, gorilla e oranghi.

FILM IN DVD

JURASSIC PARK III

Terza puntata della saga: Pteranodattili volanti, grandi come bombardieri, pattugliano i cieli dell'isola di Sorna, l'habitat in cui sono cresciuti i lucertoloni preistorici sopravvissuti a Jurassic Park. Il solito paleontologo Grant (l'attore Sam Neill) accetta di accompagnare il ricco avventuriero Paul (William H. Macy) e sua moglie Amanda (Tea Leoni), alla ricerca del figlio disperso sull'isola. Ma quando l'aereo su cui viaggiano precipita, sono dolori per tutti. I dinosauri che popolano i paraggi si dimostrano più veloci, spietati e furbi di quanto fosse possibile immaginare. Spinosauri alti 13 metri, Tirannosauri Rex e branchi di temibili Velociraptor vagano alla ricerca di prede. Comincia così una lunga corsa a ostacoli verso la salvezza degna dei migliori videogames d'avventura. Fortunatamente per gli attori, i dinosauri di Jurassic Park III sono tutti motorizzati e controllati da un animatore. Per gli spettatori del DVD, invece, i lucertoloni sono davvero reali, presenti e numerosi. Fortunatamente è solo un film o, forse, uno videogioco capace di intrattenere grandi e piccini per 92 coinvolgenti minuti.

CARATTERISTICHE TECNICHE

- Formato video: 2.35:1
- Audio: Italiano/Inglese/Spagnolo/Catalano - Dolby Digital 5.1
- Sottotitoli: Italiano/ Inglese/Spagnolo e Portoghese
- Durata: 92 minuti
- Prezzo: 28,99 euro

CONTENUTI SPECIALI

- La creazione di Jurassic Park I
- Commenti del team degli effetti speciali
- I nuovi dinosauri
- Visita gli *ILM Studios*
- Dietro le quinte
- Galleria fotografica
- Trailer
- Visita allo *Stan Winston Studio*
- Dallo storyboard al film
- Tavole animate dei dinosauri
- Montana: alla ricerca di nuovi dinosauri
- Contenuto DVD rom

Mons

Tecnica be

Quando arte e tecnologia s'incontrano, nasce *Monsters*! Il nuovo film *Disney Pixar* è un capolavoro di divertimento e animazione computerizzata

Bestie spaventose che ringhiano e sbavano? Assolutamente no! Le creature di **Monsters** sono tutte **normali**. Anzi, timbrano il cartellino per entrare in fabbrica, parlano di ciambelle e vacanze. Si preoccupano, come noi, di avere i denti dritti. **Spaventare i bambini, per Sulley e compagni è solo un lavoro...**

Per realizzare il film sono stati disegnati ben **22 set diversi**, dalla camera da letto di Boo alla casa dello Yeti. Grazie alla più sofisticata tecnologia di animazione oggi disponibile, una squadra di oltre **52 animatori** ha lavorato per mesi elaborando le **1500** riprese del film. I **3500 processori** Sun Microsystems degli studi *Pixar Animation* hanno permesso di raddoppiare **potenza di calcolo** e possibilità di **manipolazione digitale** tri e bidimensionale (il cosiddetto *rendering*) delle scene.

MODELLI REALI E VIRTUALI

- I volti dei personaggi principali sono stati realizzati in argilla e, successivamente, **digitalizzati** al computer.
- Gli altri **50 mostri** presenti nelle scene sono stati creati in computer animation grazie a un kit di parti virtuali.
- **"Geppetto"** è il nome dell'esclusivo programma usato dagli animatori per realizzare i movimenti dei personaggi.
- Sulley, Mike e Boo hanno richiesto un'elaborazione digitale **superiore del 40%** rispetto a quella di Buzz e Woody in *Toy Story 2*.
- L'immensa catena meccanizzata della ***Monster & Co*** contiene oltre **5,7 milioni di porte** di armadi che, in alcune scene, si vedono tutte.
- Per mettere a punto il **programma** di **simulazione animata** dei vestiti, usato per la t-shirt di Boo, ci sono voluti **due anni** di lavoro. Il software era in grado di elaborare parametri come **densità** e **peso** del tessuto, influenza della **gravità** e **velocità** di movimento delle pieghe!
- **Sette supervisori** alle sequenze e **16 alle riprese** hanno lavorato in team per mettere insieme tutte le riprese del film.

ters
stiale

EFFETTI MAI SPERIMENTATI PRIMA

Uno dei prodigi tecnici delle scene di ***Monsters*** è la realizzazione di **capelli** e **peli** caratterizzati da **luce**, **densità**, **consistenza** e **ombre** simili alla realtà. ***Deep Shadowing*** è il nome del programma che ha aiutato gli animatori a ottenere luci, ombre e trasparenze dall'aspetto credibile.

Il manto peloso color verde, blu e porpora di Sulley include quasi **tre milioni di peli**, così come la capigliatura e i codini di Boo.

Un nuovo effetto introdotto nelle sequenze del film è il ***Color Ramping***, uno speciale controllo della **luminosità** in grado di intervenire su **gradazioni di colore** e **tonalità delle luci riflesse**. Nelle scene del "salto della porta" ci sono circa **500 luci** a cui il *Color Ramping* ha aggiunto **profondità** e **dimensione**.

POSTA

L'ANGOLO DELLA POSTA

E-mail, disegni e fax. Tantissime lettere continuano ad arrivare in redazione. Scriveteci e vi risponderemo!

Caro Mouse,
è possibile inserire DVD e masterizzatore nei personal computer portatili? Inoltre: quando uscirà il gioco dei Pokémon per Game Boy Advance?

Gianmarco Flamin, Lugo (RA)

Rispondono Game & Over
Caro Gianmarco,
per collegare il masterizzatore/DVD al tuo PC portatile devi solo controllare il tipo di "porta" presente sulla tua macchina, ovvero la connessione per collegare gli apparecchi esterni. Dopodiché dovrai installare il programma dedicato e potrai vedere i tuoi film preferiti sul monitor del PC e masterizzare Cd audio o video. Per quanto riguarda il gioco dei Pokemon per Game Boy Advance, purtroppo non abbiamo ancora notizie certe, ma sarà sicuramente pieno di sorprese e novità. Anche noi non vediamo l'ora di giocarci e continuiamo ad allenarci con la versione Crystal. Inoltre, volevamo ricordarti che, nel mese di marzo, si festeggerà il quinto compleanno dei simpatici mostricciatoli nipponici.

Stefania Pugliese, Vibo Marina (Vv)

Caterina Passini, Sestola (Mo)

Caro Mouse,
cos'è la risoluzione del monitor?

Luca Capponi, Montespecchio (MO)

Risponde Minsky
la risoluzione dello schermo, ovvero la capacità di riprodurre

Federico e Stefania Stani, Silvano P. (Pavia)

Leonardo Casini, Foligno (Pg)

Marina, Giancarlo e Alessandra Allegro, Alcamo (Tp)

un'immagine, segnala la quantità di pixel che un monitor è in grado di visualizzare. Il pixel è l'unità di misura che indica il più piccolo elemento che può essere visualizzato. La parola deriva dalla contrazione dei due termini inglesi "picture" ed "element", in italiano immagine ed elemento.
Se, ad esempio, per il tuo schermo scegli una risoluzione 1024x768, questi numeri equivalgono alla quantità di colonne e righe fatte di pixel e visualizzate sul monitor.

Caro Mouse,
come mai, a volte, il mio computer si "blocca"?

Marco Casagrande, Napoli

Risponde Zork
Caro Marco,
è davvero difficile rispondere a una domanda così generica, ma ci provo lo stesso. In genere si dice che il computer è bloccato quando non risponde più ai comandi e il cursore rimane immobile. Una delle cause più comuni è l'apertura contemporanea di diverse applicazioni, che il sistema non riesce a gestire. L'unica cosa da fare è riavviarlo e stare attenti, la volta successiva, a non aprire simultaneamente troppi programmi.

Caro Mouse,
quando uscirà un gioco per Playstation con Paperinik? Intanto vi mando i miei disegni.

Riccardo Grippa Quartu S.E., (CA)

Risponde Altair
Caro Riccardo,
innanzitutto grazie mille per i tuoi disegni, sono davvero bellissimi. Ho appena

POSTA

L'ANGOLO DELLA POSTA

dato un'occhiatina discreta al computer del direttore di Topolino. La scrivania di Claretta è sempre in disordine, ma ho trovato un appunto interessante che parla di un fantastico gioco per PlayStation che vede come protagonista il tuo supereroe preferito. Purtroppo non era indicata la data di uscita: appena scoprirò qualcosa ti farò sapere!

Caro Mouse,
ci sono due giochi a cui tengo molto: Indiana Jones e la macchina infernale e Toy Story 2. Potresti darmi tutti, ma proprio tutti i trucchi di questi due giochi?

Giuseppe Vern
Piangipane, (RA)

Risponde Neon
Caro Giuseppe,
per svelarti tutti i trucchi dedicati a Indiana Jones e Toy Story 2 dovrei avere a disposizione tantissime pagine in più. Per aiutarti, ti fornisco due semplici consigli. Per diventare invulnerabile in Toy Story 2 devi premere i tasti Shift, Crtl e poi digitare la parola Buzz Laser. Con Indiana Jones, invece, prova ad attivare la scatola dei comandi premendo il tasto F10. Dopodiché digita il termine urgon_elsa ed otterrai tutte le armi disponibili nel gioco. Buon divertimento!

Lorenzo Spinosa, Massalombarda (Ra)

SAIAN

Alessandro e Giuseppe Di Somma, (Napoli)

Caro Mouse,
a casa ho tre computer, una Playstation e un Game Boy. Puertroppo non gioco quasi mai perché il mio papà dice che devo imparare a moderarmi nel giocare. Colgo l'occasione per richiedervi i trucchi per Ace Combact 2.

Alberto Genovese,
Musano di Trevignano (TV)

Risponde Neon
Caro Alberto,
devo riconoscere che sei ben equipaggiato, non ti manca niente per divertirti con qualsiasi console. Il mio consiglio è quello di dedicare tempo anche ad altre attività, magari meno divertenti, come quella di fare i compiti o aiutare la mamma quando ha bisogno. Vedrai che se ti applichi bene tuo padre ti permetterà di giocare, più spesso, con i tuoi vi-

deogames preferiti. Per quanto riguarda Ace Combact ho chiesto consiglio a Game&Over che mi hanno suggerito di distruggere, nella prima missione, il mezzo C-5 per attivare un livello nascosto.

Alberto Marconato, Castelfranco Veneto (Tv)

Riccardo Garippa, Quartu S. Elena (Ca)

Carissimo Mouse,
mi chiamo *David Pirocco*, abito ad *Ossona*, in provincia di Milano e ho 14 anni. Il vostro giornale è davvero bello, complimenti! Spero che il mio disegno vi piaccia. Per me sarebbe davvero un sogno vederlo pubblicato. Volevo farvi una richiesta: potreste parlare dei videogames di Dragon Ball? Ciao e buon lavoro a tutti.

David Pirocco, Ossona (Mi)

Risponde Flit
Caro David,
grazie di cuore per i complimenti che ci rivolgi. La stima dei nostri lettori, oltre a riempirci di gioia, ci sprona a realizzare sempre meglio un allegato come Mouse che, sin dalla prima uscita, continua a essere molto seguito dai lettori. Per quello che riguarda il tuo disegno, vale sempre il vecchio detto secondo cui mai ci viene concesso un sogno, senza che ci venga data anche la possibilità di vederlo realizzato. Basta volerlo e trovare il modo giusto per farlo...
Dragon Ball, invece, sarà protagonista di uno speciale a cui stiamo lavorando. Non perdere i prossimi numeri!

David Pirocco, Ossona, (Mi)

SPAZIO AI GIOCHI

FILM AVVINCENTE

Correggete in ogni frase la lettera sbagliata e scrivete quelle giuste. Troverete il titolo del film di animazione, girato tutto con la computer grafica, preferito da Over.

ZARINA DI CRUSCA
MINESTRA DI RASO
POSTI LEVATOI
ORCA DI NOE
VENTI A CONTATTO
COLTO SUL GATTO
SECCO DI CEMENTO
VERO DI SEPPIA
PESI DI LAUREA
PELO DELLA LUCE
CAVO INSOLUTO
DAL HOSPITAL

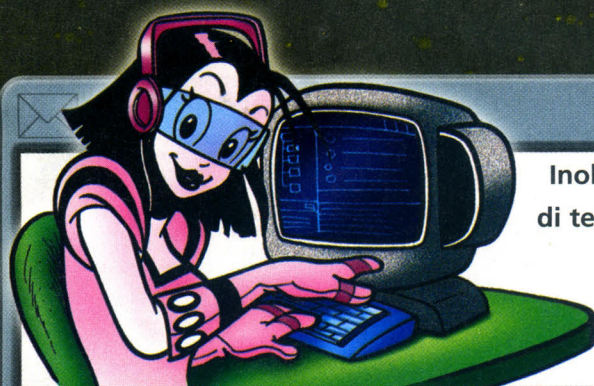
Flit sta facendo una scansione dell'hard disk per trovare un virus molto temibile. Scoprite il suo nome individuando le coppie di parole che rispondono alle definizioni. Le prime sono formate dalle lettere in ciascuna riga, poi sottraete a esse le seconde parole. Le lettere rimaste vi daranno il nome del virus.

1	S	S	T	E	O
2	N	V	A	A	I
3	R	O	O	V	C
4	C	S	E	P	O
5	E	L	V	A	I
6	R	A	M	E	T

Definizioni: 1. Fermate - non si fanno i conti senza di lui; 2. Nome della cantante Spagna - Cosa inutile; 3. Lo è Gancio - "tana" del ladro; 4. Un albero da frutto - Si legge sulla bilancia; 5. Strada alberata - Codardo; 6. Un pianeta - Si studia a scuola.

#5

TRASFERIMENTO DIFFICILE

Neon vuole trasferire i dati da cartella a cartella. Ma per farlo deve passare da una casella all'altra rispettando la sequenza indicata qui a fianco.

Inoltre non deve incappare nei cali di tensione, nei virus e nelle interruzioni della linea telefonica. Volete aiutarla voi?

SOLUZIONI A PAG. 66

FANTASTEAM

ALTAIR è il leader indiscusso del gruppo. Esce per primo **dal computer del direttore di Topolino** e dà il via alla comparsa di tutti gli altri personaggi.

MINSKY è l'anziano della compagnia e appartiene a un tempo in cui i computer andavano a schede perforate. Come **un vecchio saggio**, impartisce consigli a tutti. Vive in un vecchio Commodore 64, appoggiato su una mensola sopra la porta.

ZORK è il pirata del gruppo, la vera incarnazione degli **hacker**: non c'è niente che lui non possa sapere. Parla poco, e il suo modo di comunicare preferito è sempre la tastiera del PC.

FLIT è un po' noiosetto, ma tutti gli vogliono tanto bene, forse perché è l'unico in grado di risolvere **i problemi informatici**. Riesce a sfoderare dalle tasche qualunque manuale hardware o software per fornire suggerimenti.

NEON è l'unica ragazza del gruppo (Over è ancora una bambina...) e ci tiene a fare valere il suo **punto di vista femminile** su tutto. Spesso assume pose da maestrina, ma in fondo è simpatica e autoironica.

GAME & OVER sono gli spiriti delle **console** di **videogame**: un maschio e una femmina in competizione tra loro. I loro caratteri sono diversi, anche se non riescono proprio a fare a meno uno dell'altra.

LIGHT è la **mascotte ufficiale del gruppo**. E non è solo un'emissione luminosa: può cambiare colore, lasciare una scintillante scia di gioia oppure spegnersi lentamente fino a ridursi a un lumicino...

mouse • IL CYBERGIORNALE DI TOPOLINO

Supplemento al periodico Topolino n. 2421 del 23 aprile 2002

DIRETTORE
Claretta Muci

REDAZIONE
Ezio Sisto (caporedattore centrale), Lidia Cannatella (caporedattore comics), Santo Scarcella (caposervizio attualità) Barbara Schwartz (caposervizio comics), Silvia Banfi, Davide Catenacci, Stefano Petruccelli, Gabriella Valera

A cura di Santo Scarcella e Aldo Carrier Ragazzi

COLLABORATORI:
Vito Notarnicola (videogames)
Pierluigi Sandonnini (Internet & schede), Susanna Carboni (attualità & posta)
Gianfranco Cordara e Max Narciso (comics), Maurizio Bergami (hardware & software)
Too Much e Simona Marzorati (grafica),

ART DIRECTOR
Aldo Carrier Ragazzi
REDAZIONE GRAFICA E ARTISTICA
Vito Notarnicola (caposervizio), Luana Ballerani, Emanuela Fecchio, Cristina Meroni

SEGRETERIA DI REDAZIONE:
Mila Botton (responsabile), Monica Gazzoli (ricerca fotografica), Antonella Sgarzi

MARKETING
Direzione: Gabriella Crespi
Marketing manager: Domenico Luciano
Group product manager: Emanuela Peja
Segreteria: Silvia Brandi
PUBBLICITÀ
Direzione: Daniela Gnocchi
Advertising coordinator: Cristina Galoppi

Fotolito: Litomilano - Carugate (MI)
Stampa e rilegatura: Rotolito Lombarda Pioltello (MI)

Redazione Mouse:
Via Sandro Sandri 1 - 20121 Milano
tel. 02290851

COPERTINA
disegno di Corrado Mastantuono
colore di Raffaella Calvino Prina

The Walt Disney Company Italia Spa

Presidente:
Umberto Virri
Direttore generale publishing:
Alessandro Belloni
Direttore divisione periodici:
Mauro Lepore

SOLUZIONI GIOCHI DI PAG.64-65

TRASFERIMENTO DIFFICILE

FILM AVVINCENTE
Farina di crusca - minestra di riso - ponti levatoi - Arca di Noè - lenti a contatto - colto sul fatto - sacco di cemento - nero di seppia - tesi di laurea - palo della luce - caso insoluto - day hospital (FINAL FANTASY).

A CACCIA DEL VIRUS
1. Soste - oste; 2. Ivana - vana; 3. Corvo - covo; 4. Pesco - peso; 5. Viale - vile; 6. Marte - arte (SIRCAM).

Sali Al Livello Più Alto

POKÉMON
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI
CAMPIONATO UFFICIALE
2002

IN PALIO PER I VINCITORI FANTASTICHE VACANZE NEI CLUB, CLUB HOTEL E VILLAGGI
Blu HOTELS

DOMENICA 12 MAGGIO
Mirabilandia RAVENNA

Nazionali di Pokémon

TORNEO DI QUALIFICAZIONE AI MONDIALI DI POKÉMON

Torneo diviso in due sezioni: fino ai 10 anni e dagli 11 ai 14 anni (Il vincitore di ogni categoria parteciperà ai Mondiali di Luglio negli Stati Uniti).

FORMATO DEL TORNEO ROCKET ON*

PER TUTTI COLORO CHE NON PARTECIPANO AL TORNEO:

• partite dimostrative ai giochi di carte collezionabili Magic, Football Champions, Harry Potter e Star Wars • mini tornei di Pokémon per i non qualificati ai Nazionali • tornei di Pokémon per gli over 14 • quiz a premi per i super esperti di Pokémon.

*Per maggiori informazioni sui Tornei del Campionato Ufficiale chiama il numero **02/39005006** o scrivi all'indirizzo **serviziocienti@wizards.com**

Wizards DCI

Mirabilandia

Mirabilandia ti aspetta il 12 maggio 2002

Consegna questo coupon alle casse di Mirabilandia e se hai meno di 14 anni e vieni accompagnato da una persona pagante il biglietto individuale intero, entri **GRATIS!**

Promozione valida tutta la Stagione 2002. Non è cumulabile con altre promozioni e non dà diritto al biglietto omaggio per il giorno successivo all'ingresso.

Prom. N° 26